



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

**«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)**

Школа искусств и гуманитарных наук

**УТВЕРЖДАЮ**
Директор Школы
искусств и гуманитарных наук
Ф.Е. Ажимов
«18» июня 2019 г.

**Сборник
аннотаций рабочих программ дисциплин**

НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ

54.03.01 Дизайн

Программа бакалавриата

Графический дизайн

Форма обучения: *очная*

Нормативный срок освоения программы

(очная форма обучения) *4 года*

Владивосток

2016

Содержание

1. Б1.Б.1 Иностранный язык	4
2. Б1.Б.2 История	7
3. Б1.Б.3 Философия	10
4. Б1.Б.4 Безопасность жизнедеятельности.....	12
5. Б1.Б.5 Физическая культура и спорт	14
6. Б1.Б.6 Основы проектной деятельности	16
7. Б1.Б.7 Риторика и академическое письмо.....	18
8. Б1.Б.8 Математика.....	21
9. Б1.Б.9 Логика	24
10. Б1.Б.10 Современные информационные технологии	27
11. Б1.Б.11 Экономическое и правовое мышление	29
12. Б1.Б.12 Пропедевтика	32
13. Б1.Б.13 Проектирование в дизайне.....	36
14. Б1.Б.14 Академический рисунок.....	44
15. Б1.Б.15 Академическая живопись.....	47
16. Б1.Б.16 История дизайна.....	51
17. Б1.Б.17 История искусства.....	55
18. Б1.Б.18 Цветоведение.....	58
19. Б1.Б.19 Технический рисунок	60
20. Б1.Б.20 Компьютерные технологии в дизайне	62
21. Б1.В.ОД.1 Дизайн-технологии	65
22. Б1.В.ОД.2 Станковая графика.....	68
23. Б1.В.ОД.3 Арт-практики.....	71
24. Б1.В.ОД.4 Шрифт	75
25. Б1.В.ОД.5 Иллюстрация	78
26. Б1.В.ОД.6 Основы теории и методологии дизайна.....	81
27. Б1.В.ОД.7 Типографика	85
28. Б1.В.ОД.8 Цифровая фотография	89
29. Б1.В.ОД.9 Web-дизайн.....	91
30. Б1.В.ОД.10 Рекламные технологии	99
31. Б1.В.ОД.11 Инфографика	103
32. Элективные курсы по физической культуре и спорту.....	107
33. Б1.В.ДВ.1.1 Основы проектной графики	109
34. Б1.В.ДВ.1.2 Монументально-декоративное искусство.....	112
35. Б1.В.ДВ.2.1 Брэнд-дизайн	115
36. Б1.В.ДВ.2.2 Фирменный стиль.....	119
37. Б1.В.ДВ.3.1 Малые полиграфические формы	123
38. Б1.В.ДВ.3.2 Технологии полиграфии	127
39. Б1.В.ДВ.4.1 Моушн-дизайн	130
40. Б1.В.ДВ.4.2 Компьютерная анимация.....	134
41. Б1.В.ДВ.5.1 Игровая графика	138

42. Б1.В.ДВ.5.2 Программное обеспечение для производства игровой графики	141
43. Б1.В.ДВ.6.1 Медиа-дизайн	144
44. Б1.В.ДВ.6.2 Фотография	151
45. Б1.В.ДВ.6.3 Визуальные коммуникации	155
46. Б1.В.ДВ.7.1 Маркетинг в дизайне.....	161
47. Б1.В.ДВ.7.2 Брэнд-менеджмент в дизайне.....	165

Аннотация к рабочей программе учебной дисциплины «Иностранный язык»

Рабочая программа учебной дисциплины «Иностранный язык» предназначена для бакалавров первого и второго курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Физическая культура и спорт» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.1) учебного плана.

Трудоемкость составляет 12 зачетных единицы и 432 академических часа. Практическая работа 288 часов, в том числе с использованием МАО 216 часов, самостоятельная работа 90 часов, контроль 54 часа. Обучение осуществляется на 1 и 2 курсе в 1-4 семестрах программы бакалавриата.

Дисциплина «Иностранный язык» логически и содержательно связана с такими курсами, как «История», «Философия», «Русский язык и культура речи».

Содержание дисциплины охватывает ряд социально-бытовых тем, направленных на изучение иностранного языка для общих целей (General English).

Целью курса является формирование коммуникативной компетенции и овладение механизмами ее использования в ситуациях повседневного общения с представителями других культур.

Задачи освоения дисциплины:

- систематизация имеющихся знаний, умений и навыков по всем видам речевой деятельности;
- повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования;
- формирование средствами иностранного языка межкультурной компетенции как важного условия межличностного, межнационального и международного общения;
- формирование учебно-познавательной мотивации и совершенствование умений самообразовательной деятельности по иностранному языку.

Для успешного изучения дисциплины «Иностранный язык» у обучающихся должны быть сформированы иноязычные компетенции уровня общего среднего образования (школы):

- умение ориентироваться в письменном и аудиотексте на английском языке;

- способность обобщать информацию, выделять ее из различных источников;
- способность поддержать разговор на иностранном языке в рамках изученных тем.

В результате изучения дисциплины «Иностранный язык» у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОК-7 владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации</p>	Знает	<p>4000 лексических единиц из них 1200 продуктивно в рамках изученных тем, включающих сферы и ситуации общения повседневно-бытового и социально-культурного характера;</p> <p>универсальные грамматические категории и явления, отсутствующие в родном языке;</p> <p>способы словообразования в английском языке: конверсия, аббревиатура;</p> <p>структурные типы простого и сложного предложения;</p> <p>алгоритм обработки информации с использованием различных стратегий чтения;</p> <p>принципы структурирования и правила оформления делового и личного письма;</p> <p>требования к ведению электронной переписки</p>
	Умеет	<p>употреблять изученную лексику в заданном контексте;</p> <p>определять обобщенные значения слов на основе анализа словообразовательных элементов;</p> <p>распознавать и формулировать типы простых и сложных предложений в соответствии с правилами английского языка;</p> <p>распознавать тематику текста по заголовку, предисловию, шрифтовым выделениям, комментариям;</p> <p>понимать основное содержание аутентичного текста по знакомой тематике без словаря, при наличии 2-3% незнакомых слов;</p> <p>определять истинность/ложность информации в соответствии с содержанием текста;</p> <p>находить основную или нужную информацию; извлекать из аутентичного текста полную информацию со словарем;</p> <p>использовать разные источники при подготовке устного сообщения или написания доклада;</p> <p>написать личное и деловое письмо, отражающее определенное коммуникативное намерение;</p>

		<p>написать электронное письмо, отражающее определенное коммуникативное намерение;</p> <p>составлять тезисы, краткий или развернутый план прочитанного текста;</p> <p>передавать краткое содержание прочитанного, составить аннотацию (7-8 фраз);</p>
	Владеет	<p>инструментарием распознавания и формулирования различных типов простых и сложных предложений в соответствии с правилами английского языка;</p> <p>навыками использования лексико-грамматических единиц в соответствии с правилами орфографии английского языка;</p> <p>всеми основными видами речевой деятельности, с их разным удельным весом;</p> <p>различными методиками обработки информации на иностранном языке;</p> <p>навыками употребления формул речевого этикета в зависимости от социально-культурного контекста общения;</p> <p>способностью вербального и невербального поведения в соответствии с нормами, принятыми у носителей языка;</p> <p>различными методиками обработки информации на иностранном языке.</p>
<p>ОК-12</p> <p>способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>	Знает	<p>лексический и грамматический минимум в объёме, необходимом для коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>
	Умеет	<p>пользоваться лексическим и грамматическим минимумом для осуществления коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>
	Владеет	<p>навыками применения лексического и грамматического минимума для осуществления коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Иностранный язык» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: круглый стол, ролевая игра, метод проектов, работа в паре, командная форма работы.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «История»

Рабочая программа дисциплины «История» разработана для бакалавров первого курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн». Дисциплина «История» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.2) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов, из них 54 часов аудиторной нагрузки. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 36 часов (в том числе с использованием МАО -36 часов), практические занятия 18 часов (в том числе с использованием МАО - 18 часов), самостоятельная работа студента 54 часа, 27 часов на подготовку к экзамену. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Дисциплина «История» дает научные представления об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса, месте и своеобразии России в мировой цивилизации и предусматривает изучение студентами ключевых проблем исторического развития человечества с древнейших времен и до наших дней с учетом современных подходов и оценок. Особое внимание уделяется новейшим достижениям отечественной и зарубежной исторической науки, дискуссионным проблемам истории, роли и месту исторических личностей. Значительное место отводится сравнительно-историческому анализу сложного исторического пути России, характеристике процесса взаимовлияния Запад-Россия-Восток, выявлению особенностей политического, экономического и социокультурного развития российского государства. Актуальной проблемой в изучении истории является объективное освещение истории XX века, который по масштабности и драматизму не имеет равных в многовековой истории России и всего человечества. В ходе изучения курса рассматриваются факторы развития мировой истории, а также особенности развития российского государства. Знание важнейших понятий и фактов всеобщей истории и истории России, а также глобальных процессов развития человечества даст возможность студентам более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях окружающего нас мира понимать роль и значение истории в жизни человека и общества, влияние истории на социально-политические процессы, происходящие в мире.

Дисциплина «История» базируется на совокупности исторических дисциплин, изучаемых в средней школе. Одновременно требует выработки

навыков исторического анализа для раскрытия закономерностей, преемственности и особенностей исторических процессов, присущих как России, так и мировым сообществам. Знание исторических процессов является необходимым для последующего изучения дисциплины «Философия».

Целью изучения дисциплины «История» является формирование целостного, объективного представления о месте России в мировом историческом процессе, закономерностях исторического развития общества.

Задачи:

- формирование знания о закономерностях и этапах исторического процесса; основных событиях и процессах истории России; особенностях исторического пути России, её роли в мировом сообществе; основных исторических фактах и датах, именах исторических деятелей.
- формирование умения самостоятельно работать с историческими источниками; критически осмысливать исторические факты и события, излагать их, отстаивать собственную точку зрения по актуальным вопросам отечественной и мировой истории, представлять результаты изучения исторического материала в формах конспекта, реферата.
- формирование навыков выражения своих мыслей и мнения в межличностном общении; навыками публичного выступления перед аудиторией.
- формирование чувства гражданственности, патриотизма, бережного отношения к историческому наследию.

Для успешного изучения дисциплины «История» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- знание основных фактов всемирной и отечественной истории;
- умение анализировать историческую информацию, представленную в разных знаковых системах (текст, карта, таблица, схема, аудиовизуальный ряд);
- владение культурой мышления, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируется следующие общекультурные компетенции:

Код формулировка компетенции	и Этапы формирования компетенции
---	---

<p>ОК-9 Способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции</p>	Знает	закономерности и этапы исторического процесса, основные исторические факты, даты, события и имена исторических деятелей России; основные события и процессы отечественной истории в контексте мировой истории
	Умеет	критически воспринимать, анализировать и оценивать историческую информацию, факторы и механизмы исторических изменений
	Владеет	навыками анализа причинно-следственных связей в развитии российского государства и общества; места человека в историческом процессе и политической организации общества; навыками уважительного и бережного отношения к историческому наследию и культурным традициям России

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «История» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: лекция-беседа, проблемная лекция, лекция-презентация с обсуждением, круглый стол, дискуссия, диспут, коллоквиум, обсуждение в группах, публичная презентация.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Философия»

Рабочая программа дисциплины «Философия» разработана для бакалавров 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Философия» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.3) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, в том числе с использованием МАО - 10 часов), практические занятия (36 часов, в том числе с использованием МАО - 8 часов), самостоятельная работа студента (27 часов), подготовка к экзамену (27 часов). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 2 семестре.

Философия призвана способствовать созданию у студентов целостного системного представления о мире и месте в нём человека; стимулировать потребности к философским оценкам исторических событий и фактов действительности; расширять эрудицию будущих специалистов и обогащать их духовный мир; помогать формированию личной ответственности и самостоятельности; развивать интерес к фундаментальным знаниям.

Курс философии состоит из двух частей: исторической и теоретической. В ходе освоения историко-философской части студенты знакомятся с процессом смены в истории человечества типов познания, обусловленных спецификой культуры отдельных стран и исторических эпох, его закономерностями и перспективами. Теоретический раздел включает в себя основные проблемы бытия, познания, человека, культуры и общества, рассматриваемые как в рефлексивном, так и в ценностном планах.

Дисциплина «Философия» логически и содержательно связана с такими курсами, как «История».

Цель - формировать научно-философское мировоззрение студентов на основе усвоения ими знаний в области истории философии и изучения основных проблем философии; развивать философское мышление - способность мыслить самостоятельно, владеть современными методами анализа научных фактов и явлений общественной жизни, уметь делать выводы и обобщения.

Задачи:

- овладеть культурой мышления, способностью в письменной и устной речи правильно и убедительно оформлять результаты мыслительной деятельности;

- стремиться к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства;
- сформировать способность научно анализировать социально-значимые проблемы и процессы, умение использовать основные положения и методы гуманитарных, социальных и экономических наук в различных видах профессиональной и социальной деятельности;
- приобретать новые знания, используя современные образовательные и информационные технологии;
- вырабатывать способность использовать знание и понимание проблем человека в современном мире, ценностей мировой и российской культуры, развитие навыков межкультурного диалога;
- воспитывать толерантное отношение расовым, национальным, религиозным различиям людей.

Для успешного изучения дисциплины «Философия» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- умение выражать мысль устно и письменно в соответствии с грамматическими, семантическими и культурными нормами русского языка;
- владение основным тезаурусом обществоведческих дисциплин.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общекультурные (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-8 способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции	Знает	историю развития основных направлений человеческой мысли.
	Умеет	владеть навыками участия в научных дискуссиях, выступать с сообщениями и докладами, устного, письменного и виртуального (размещение в информационных сетях) представления материалов собственного исследования.
	Владеет	культурой мышления; способностью к восприятию, анализу, обобщению информации, постановке целей и выбору путей их достижения.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Философия» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: «Лекция-визуализация», «Дискуссия».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Безопасность жизнедеятельности»

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» разработана для студентов 2 курса обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.4) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (4 часов), практические занятия (18 часов), самостоятельная работа студента (50 часов). Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: влияние вредных и опасных факторов среды в том числе в условиях чрезвычайных ситуаций природного, техногенного и социального характера, правовые и законодательные аспекты безопасности жизнедеятельности, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций, а так же приемы оказания первой помощи.

Цель изучения дисциплины: вооружение будущих специалистов теоретическими знаниями о безопасности человека в современном мире, о формировании комфортной для жизни и деятельности человека среды, минимизации техногенного воздействия на окружающую среду, о сохранении жизни и здоровья человека, в том числе в условиях чрезвычайных ситуаций с помощью средств и методов защиты и приемов первой помощи.

Основными **задачами** дисциплины является формирование у обучающихся знаний и навыков, необходимых для:

- идентификации источников опасностей окружающей среды;
- выбора и разработки научно-обоснованных организационно-технических мероприятий, направленных на охрану здоровья и безопасности, а так же использование приемов первой помощи;

Для успешного изучения дисциплины «Безопасности жизнедеятельности» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные **общекультурными компетенциями (ОК):**

- способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня
- ;

- способностью проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности ;
- владением компетенциями сохранения здоровья (знание и соблюдение норм здорового образа жизни; физическая культура);
- владением компетенциями гражданственности (знание и соблюдение прав и обязанностей гражданина; свободы и ответственности);
- владением компетенциями самосовершенствования (сознание необходимости, потребность и способность учиться);

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурная компетенция:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p style="text-align: center;">ОК-16</p> <p>способность использовать приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций</p>	Знает	<p>значение своевременного оказания первой помощи для сохранения жизни, здоровья и безопасности человека; методы и средства первой помощи приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций</p>
	Умеет	<p>Обосновать выбор того или иного алгоритма первой помощи, а так же использовать приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций</p>
	Владеет	<p>приемами первой помощи, методами защиты в условиях чрезвычайных ситуаций соблюдая личную безопасность</p>
<p style="text-align: center;">ОК-18</p> <p>готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения</p>	Знает	<p>Необходимость проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты действий в нестандартных ситуациях.</p>
	Умеет	<p>Обосновать выбор того или иного алгоритма действий в случае попадания в нестандартную ситуацию в профессиональной деятельности.</p>
	Владеет	<p>Способы оказания помощи в нестандартных чрезвычайных ситуациях в профессиональной деятельности.</p>

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Физическая культура и спорт»

Рабочая программа дисциплины «Физическая культура и спорт», разработана для студентов 1 курса бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Физическая культура и спорт» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.5) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 академических часа. Учебным планом предусмотрены лекционные (2 часа), практические занятия (68 часов) и самостоятельная работа студента (2 часа). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1 семестре.

Учебная дисциплина «Физическая культура и спорт» последовательно связана со следующими дисциплинами «Безопасность жизнедеятельности».

Основным содержанием дисциплины «Физическая культура и спорт» является общие теоретические аспекты физической культуры, практическое освоение средств (упражнений) из базовых видов двигательной деятельности (легкая атлетика, спортивные игры (волейбол)) для формирования физической культуры личности.

Целью изучения дисциплины является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

Задачи:

1. Формирование знаний, умений и навыков в реализации средств базовых видов двигательной деятельности (легкая атлетика, спортивные игры (волейбол)), эстетическое и духовное развитие студентов.

2. Развитие физических способностей средствами базовых видов двигательной деятельности для укрепления здоровья и поддержания физической и умственной работоспособности.

3. Воспитание социально-значимых качеств и формирование потребностей в здоровом образе жизни для эффективной профессиональной самореализации.

Для успешного изучения дисциплины «Физическая культура и спорт» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- умение использовать основные формы и виды физкультурной деятельности для организации здорового образа жизни, активного отдыха и досуга;
- владение общими методами укрепления и сохранения здоровья, поддержания работоспособности, профилактики предупреждения заболеваний.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируется следующая общекультурная компетенция:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-15 способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Знает	Общие теоретические аспекты физической культуры, значение физического воспитания в личностном и профессиональном развитии.
	Умеет	Использовать средства и методы физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, повышения работоспособности.
	Владеет	Традиционными формами и видами физкультурной деятельности для поддержания и развития физических способностей и формирования мотивации к двигательной активности.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной деятельности»

Дисциплина «Основы проектной деятельности» предназначена для реализации по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам учебного плана (Б1.Б.6).

Трудоемкость дисциплины в зачетных единицах составляет – 3 зачетных единицы, 216 часов. Дисциплина включает в себя 22 часов лекционных занятий, 72 часов практических занятий, 122 часа самостоятельной работы.

Цель - формирование у бакалавров компетенций, определяющих круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

Задачи дисциплины:

- изучить теоретические подходы к проектной деятельности;
- рассмотреть основные роли в проектной деятельности;
- изучить основные технологии управления проектами;
- рассмотреть особенности проектной деятельности в различных областях;
- получить опыт самостоятельной работы над проектом и управлением проектной деятельности.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующая общекультурная компетенция (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
	ОК-3 способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности	Знает
Умеет		проявлять инициативу и принимать ответственные решения
Владет		навыками принятия решений в условиях неопределенности
ОК-13 способность работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	Знает	способы организации коллективной деятельности с учетом этнических, конфессиональных и культурных различий
	Умеет	организовывать групповую работу с учетом этнических, конфессиональных и культурных различий

	Владет	навыками коммуникации, организации, планирования коллективной деятельности с учетом этнических, конфессиональных и культурных различий
ОК-14 способность самоорганизации самообразованию	Знает	способы самоорганизации и самообразования
	Умеет	организовывать свою деятельность и самостоятельно достигать цели
	Владет	навыками самоорганизации и самообразования

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Риторика и академическое письмо»

Курс «Риторика и академическое письмо» для направления 54.03.01 – Дизайн, профиль «Графический дизайн» входит в раздел «Б1.Б.7 – Базовая часть».

Трудоемкость дисциплины 108 часов, 3 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрено проведение лекционных занятий (18 часов), практических занятий (36 часов, в том числе с использованием МАО 27 часов), самостоятельная работа студентов (54 часа).

Будучи направленным на формирование метапредметных компетенций, курс имеет органичную связь как с другими дисциплинами данного раздела (в первую очередь с «Иностранным языком» и «Английским языком для профессиональных целей»), так и с любыми специальными дисциплинами, предполагающими активное создание студентами письменных и устных текстов. Особое значение данная дисциплина имеет для дальнейшей научно-исследовательской, проектной и практической деятельности студентов. Специфику построения и содержания курса составляет его отчётливая практикоориентированность и существенная опора на самостоятельную, в том числе командную, работу студентов.

Цель курса: формирование у студентов навыков эффективной речевой деятельности, а именно:

- 1) подготовки и представления устного выступления на общественно значимые и профессионально ориентированные темы;
- 2) создания и языкового оформления академических текстов различных жанров.

В **задачи** преподавателя, ведущего курс, входит:

- научить студентов стратегии, тактикам и приёмам создания речевого выступления перед различными типами аудитории;
- развить навыки составления академических текстов различных жанров (аннотация, реферат, эссе, научная статья);
- совершенствовать навыки языкового оформления текста в соответствии с принятыми нормами, правилами, стандартами;
- сформировать навыки редактирования/саморедактирования составленного текста;
- научить приёмам эффективного устного представления письменного текста;

- ознакомить с принципами и приёмами ведения конструктивной дискуссии;
- обучить приёмам создания эффективной презентации.

Для успешного изучения дисциплины «Риторика и академическое письмо» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность воспринимать, осмысливать, воспроизводить и критически оценивать содержание учебных, научных, научно-популярных, публицистических, деловых текстов на русском языке;
- владение нормами устной и письменной речи на современном русском языке (нормами произношения, словоупотребления, грамматическими нормами, правилами орфографии и пунктуации);
- представление о стилистическом варьировании современного русского литературного языка;
- умение выражать своё мнение, формулировать суждения общественно значимого содержания.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-1 способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня	Знает	способы самосовершенствования и саморазвития в профессиональной сфере
	Умеет	организовывать свою деятельность и самостоятельно достигать цели
	Владеет	навыками самосовершенствования и саморазвития и повышения общекультурного уровня
ОК-6 способность понимать, использовать, порождать и грамотно излагать инновационные идеи на русском языке в рассуждениях, публикациях, общественных дискуссиях	Знает	основные положения риторики и методику построения речевого выступления, основные принципы составления и оформления академических текстов.
	Умеет	создавать письменные академические тексты различных жанров; оформлять письменный текст в соответствии с принятыми нормами, требованиями, стандартами.

	Владеет	<p>основными навыками ораторского мастерства: подготовки и осуществления устных публичных выступлений различных типов (информирующее, убеждающее и т.д.); ведения конструктивной дискуссии;</p> <p>навыками аналитической работы с различными источниками, в том числе научными;</p> <p>навыками редактирования академических текстов.</p>
ОК-12 способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	Знает	основные принципы и законы эффективной коммуникации.
	Умеет	<p>создавать устный и письменный текст в соответствии с коммуникативными целями и задачами;</p> <p>оформлять его в соответствии с нормами современного русского литературного языка, формальными требованиями и риторическими принципами;</p> <p>свободно пользоваться речевыми средствами книжных стилей современного русского языка.</p>
	Владеет	<p>навыками эффективного устного представления письменного текста;</p> <p>навыками преодоления сложностей в межличностной и межкультурной коммуникации.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Риторика и академическое письмо» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: «анализ конкретных ситуаций», «моделирование», «мозговой штурм», «практикум в парах или малых группах», «ролевая игра», «симуляция профессиональной деятельности (редактирование)», «творческое упражнение/тренинг», «тезирование», «трансформация ситуации».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Математика»

Рабочая программа дисциплины «Математика» разработана для бакалавров первого курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Математика» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.8) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов), практические занятия (36 часов), самостоятельная работа (18 часов). Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1-м семестре.

В рамках ОП дисциплина «Математика» пререквизитов не имеет, поскольку является первой изучаемой математической дисциплиной.

Знания и умения, полученные при изучении дисциплины «Математика», служат базой для изучения дисциплин профессионального цикла учебного плана, профессиональных дисциплин, использующие в той или иной степени математический инструментарий.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: элементы матричного и векторного анализа, аналитическая геометрия; математический анализ; теория вероятностей и математическая статистика, элементы теории рисков; математическая обработка информации; математическая логика и дискретная математика; элементы теории принятия решений.

Целью освоения дисциплины «Математика» в соответствии с общими целями ОП являются:

- формирование и развитие личности студента;
- развитие логического мышления;
- повышение уровня математической культуры;
- овладение современным математическим аппаратом, необходимым для изучения естественнонаучных и профессиональных дисциплин.

Задачи:

Сформировать у студентов навыки:

- решения систем линейных алгебраических уравнений
- геометрической работы с векторами
- вычисления пределов
- дифференцирования функции одной переменной
- вычисления неопределенных и определенных интегралов
- решения задач на приложения интегралов

- решения дифференциальных уравнений с разделяющимися переменными
- работы со случайными событиями, вычисления характеристик случайных величин
- вычисления выборочных точечных и интервальных оценок, построения гистограммы и полигона частот
- выполнения логических действий, действий на множествах, проверки истинности высказывания
- построения дерева решения, решения задачи линейного программирования.

Для успешного изучения дисциплины «Математика» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- Предметные, по курсу математики среднего (полного) образования
- Способность к обучению и стремление к познаниям
 - Умение работать в группе и самостоятельно
 - Быть пользователем компьютера.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-4 Способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда	Знает	Основные понятия матричного исчисления, элементы векторной алгебры, методы решения систем, основные понятия аналитической геометрии. Основные понятия и методы вычисления пределов, нахождения производных, вычисления интегралов, метод решения дифференциальных уравнений.
	Умеет	Применять методы матричного исчисления, аналитической геометрии и математического анализа для решения типовых профессиональных задач.
	Владеет	Навыками использования математического аппарата для решения профессиональных задач.
ОК-5 Способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности	Знает	Основные определения и классификацию событий, основные определения случайных величин, законы распределения; понятия математической статистики, методы обработки статистического материала, этапы математической обработки информации.
Основные определения и операционной теории множеств и исчисления высказываний; основные понятия моделей и методов принятия решений.		

	Умеет	<p>Определять закон распределения случайной величины и соответствующие характеристики; выполнять первичную обработку статистических данных; находить выборочные оценки</p> <p>Выполнять действия над множествами, решать логические задачи в рамках исчисления высказываний; построить дерево решений, решить задачу ЛП графическим методом</p>
	Владеет	<p>Вероятностными методами решения профессиональных задач; методами составления закона распределения, вычисления и анализа соответствующих характеристик.</p> <p>Техникой обработки статистических данных; методами анализа содержательной интерпретации полученных результатов.</p> <p>Методами формализации рассуждений средствами исчисления высказываний. Методами содержательного и формального анализа полученных результатов. Методами построения простейших математических моделей типовых профессиональных задач.</p>

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Логика»

Дисциплина «Логика» является базовой дисциплиной учебного плана подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 ч. Учебными планами предусмотрены лекционные (18 ч. , в том числе с использованием МАО 6 часов) и практические (18 ч. в том числе с использованием МАО 6 часов) занятия, самостоятельная работа (36 ч.). Дисциплина реализуется во 2 семестре 1 курса.

Изучение логики способствует формированию правильного мышления и других общекультурных компетенций. В курсе наибольшее внимание уделяется традиционной и символической логике, также прививаются навыки аргументированного и доказательного рассуждения, раскрываются основные тенденции и направления науки о законах мышления, разбираются примеры применения логики в обыденной жизни и профессиональной деятельности.

Курс «Логика» структурно и содержательно связан с такими дисциплинами как «Философия», «Математика», «Риторика и академическое письмо» и учитывает их содержание.

При чтении курса одновременно учитывается его классическое содержание, а также современные методы подачи материала и контроля успеваемости.

Цель состоит в овладении студентами культурой рационального мышления, практического применения её законов и правил.

Задачи:

1. Овладение студентами логической культурой, устойчивыми навыками точного, непротиворечивого, последовательного и доказательного мышления; приобретение практического умения осуществления различных логических операций, что достигается усвоением основных форм логических понятий и технологий анализа и вывода, а также решением соответствующих задач и упражнений.
2. Развитие у студентов навыков аналитического мышления, включающего способность анализировать логическую правильность и фактическую истинность собственных и других мыслительных актов, умения проводить мыслительные эксперименты, решать вопросы о логической взаимосвязи получаемой информации, об объектах исследования, активно оперировать понятийным

логическим аппаратом в ситуациях с заданной или ограниченной информацией.

3. Формирование у студентов навыков ведения полемики. Умение аргументировано излагать свою позицию, подвергать глубокому анализу позицию оппонентов, убедительно отстаивать свою точку зрения, знать уловки споров и методы их нейтрализации – всё это составляет необходимые навыки профессионала в любой области. Овладение «логической компонентой» полемической культуры является наиболее эффективным средством овладения культурой полемики вообще, ибо искусство полемики неотделимо от ораторского мастерства, а логика с момента своего возникновения всегда ориентировалась на запросы риторики.
4. Прикладное использование студентами идей, средств и методов логики. Подобное использование подразумевает умение вскрывать логические ошибки, опровергать необоснованные доводы оппонентов, выдвигать и анализировать различные версии, осуществлять классификации и доказательства, составлять логически коррективные планы мероприятий, уяснять смысл и структуру рассуждений.

Для успешного изучения дисциплины «Логика» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- умение выражать мысль устно и письменно в соответствии с грамматическими, семантическими и культурными нормами русского языка;
- иметь представления о мировом историческом процессе.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-6 способностью понимать, использовать, порождать и грамотно излагать инновационные идеи на русском языке в	Знает	об исторических этапах развития рационально-логического мышления в истории человеческой культуры; основные законы формальной логики, правила основных логических операций с понятиями, суждениями, виды и правила умозаключений, виды и правила построения вопросов и ответов, а также гипотез

рассуждениях, публикациях, общественных дискуссиях	Умеет	пользоваться законами и правилами основных логических операций с понятиями, суждениями и умозаключениями в процессе получения, усвоения и обработки учебной информации из различных источников и форм, грамотно строить доказательство и опровержение, делать выводы из имеющихся посылок разными способами; применять правила аргументации в ходе ведения самостоятельной полемики с оппонентом
	Владеет	навыками формально-логического анализа текстов; навыками логического обоснования или опровержения мысли; навыками выявления и исправления логических ошибок, намеренных логических подлогов, логических операций с основными формами мышления

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Логика» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения:

Лекционные занятия

- лекция-дискуссия;
- проблемная лекция,
- «мозговой штурм»,

Практические занятия

- публичное выступление;
- логический анализ текстов;
- решение задач, упражнений, кейсов;
- работа с интернет-тренажером «Логикон».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Современные информационные технологии»

Рабочая программа дисциплины «Современные информационные технологии» разработана для студентов 1 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн». Трудоёмкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

Знания, полученные при изучении дисциплины «Современные информационные технологии», будут использованы в различных дисциплинах, где требуется умение работы с компьютером и владение современными информационными технологиями.

Дисциплина реализуется в 1 семестре. Дисциплина содержит 9 часов лекций, 36 часов лабораторных работ, из них 36 часов лабораторных работ с использованием методов активного обучения. На самостоятельную работу студентов отводится 27 часов.

Цель дисциплины – освоение студентами теоретических и практических знаний и приобретение умений и навыков в области современных информационных технологий.

Задачи:

- Изучение современных средств создания текстовых документов, электронных таблиц и других типов документов.
- Изучение базовых принципов организации и функционирования компьютерных сетей и сети Интернет.
- Изучение методов поиска информации в сети Интернет, методов создания сайтов с использованием средств автоматизации данного процесса.

Для успешного изучения дисциплины «Современные информационные технологии» у обучающихся должны быть сформированы предварительные компетенции по использованию компьютера и использованию методов создания документов с его помощью.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-4 способность творчески воспринимать и использовать	– и Знает	понятие информации и её свойства; современные технические и программные средства обработки, хранения и передачи информации, основные направления их развития. Роль и значение

достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда		информации, информатизации общества, информационных технологий; теоретические основы информационных процессов преобразования информации.
	Умеет	сравнивать современные программные средства обработки, хранения и передачи информации и выбирать подходящие для работы с документами разных типов; работать с информацией в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах.
	Владеет	современными программными средствами обработки, хранения и передачи информации при создании документов разных типов.
ОК-5 – способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности	Знает	современные программные средства работы с документами различных типов; принципы работы компьютерных сетей, в том числе сети Интернет; основы технологии создания баз данных.
	Умеет	использовать современные информационные технологии при создании и редактировании документов различных типов; использовать современные технологии обработки информации, хранящейся в документах; использовать гипертекстовые технологии при создании страниц для интернет; формулировать запросы для поиска информации в сети интернет; использовать основы технологии создания баз данных.
	Владеет	современными программными средствами создания и редактирования документов, обработки хранящейся в них информации; современными программными средствами создания и редактирования страниц сайтов; методами использования современных информационных ресурсов при поиске информации в сети интернет; современными программными средствами создания и редактирования баз данных.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Современные информационные технологии» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: *метод проектов*.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Экономическое и правовое мышление»

Рабочая программа дисциплины «Экономическое и правовое мышление» разработана для бакалавров 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Экономическое и правовое мышление» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.Б.11) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 18 часов, практические занятия 36 часов, в том числе с использованием МАО 18 часов, самостоятельная работа 18 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 2 семестре.

Программа дисциплины строится на предпосылке, что студенты владеют базовыми положениями в области обществоведения и основ математики. Преподавание дисциплины «Экономическое и правовое мышление» не требует предварительного изучения других курсов.

Содержание дисциплины «Экономическое и правовое мышление» охватывает следующий круг вопросов: предмет дисциплины и методы изучения экономических процессов; основы рыночного хозяйства; теорию спроса и предложения; теорию производства фирмы; макроэкономический анализ рынков готовой продукции; особенности рынков ресурсов; ценообразование на ресурсы и формирование доходов; макроэкономические показатели; макроэкономическое равновесие; макроэкономические проблемы экономического роста, экономических циклов, инфляции и безработицы; денежно-кредитная и финансовая политика; международные экономические отношения.

Целью изучения дисциплины «Экономическое и правовое мышление» является создание базы теоретических знаний, практических навыков в области экономики и права, необходимой современному бакалавру для эффективного решения профессиональных задач.

Задачи дисциплины:

- формирование у студентов целостного представления о механизмах функционирования и развития современной рыночной экономики как на микро-, так и на макроуровне;
- овладение понятийным аппаратом экономической науки для более полного и точного понимания сути происходящих процессов;

- изучение законов функционирования рынка; поведения потребителей и фирм в разных рыночных условиях, как основы последующего успешного ведения бизнеса;
- формирование навыков анализа функционирования национального хозяйства, основных макроэкономических рынков, взаимосвязей между экономическими агентами в хозяйстве страны;
- знакомство с основными проблемами функционирования современной рыночной экономики и методами государственной экономической политики;
- изучение специфики функционирования мировой экономики в её социально-экономических аспектах, для более полного понимания места и перспектив России.
- формировать устойчивые знания в области права;
- развивать уровень правосознания и правовой культуры студентов;
- развивать способности восприятия и анализа нормативно-правовых актов, в том числе для применения этих знаний в своей профессиональной деятельности;
- формировать и укреплять навыки практического применения норм права.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные и (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-11 способность использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности	Знает	основы законодательной системы Российской Федерации
	Умеет	использовать нормы российского законодательства в различных сферах деятельности
	Владеет	навыками применения норм российского законодательства в различных сферах деятельности
ОК-10 способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	Знает	основные понятия, категории и инструменты экономики; основные концепции экономической мысли, экономические воззрения в контексте истории экономических учений.
	Умеет	активно использовать богатство и уникальность отечественной и зарубежной культуры, ее достижения в различных сферах; опираться на культурные нормы и традиции в своей деятельности, личностном и общекультурном развитии

		<p>собирать, обобщать и анализировать необходимую экономическую информацию, в том числе о результатах новейших исследований отечественных и зарубежных экономистов по экономическим проблемам, для решения конкретных теоретических и практических задач</p>
	<p>Владеет</p>	<p>экономическими методами и навыками проведения анализа и определения тенденций развития конкретных экономических процессов на микро и макро уровнях</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Экономическое и правовое мышление» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: «анализ конкретных ситуаций»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Пропедевтика»

Рабочая программа дисциплины «Пропедевтика» предназначена для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Пропедевтика» относится к базовой части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.Б.12) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 8 зачетных единицы, 288 часов. Лекции - 36 часов, лабораторные работы - 90 часов, из них с использованием МАО 28 часов, самостоятельная работа – 108 часов, в том числе на подготовку к экзамену 54 часа. Дисциплина реализуется на 1, 2 курсе в 1, 2,3 семестрах.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Орнамент», «Проектирование».

Содержание дисциплины ориентировано на освоение студентами теоретических и практических знаний в области формальной композиции и композиционного формообразования в дизайне. Дисциплины охватывает следующий круг вопросов: формирование комплексного представления о методах создания визуальных образов и основах формирования объектов предметно-пространственной среды, систематизация знаний об основных стилях и направлениях в изобразительном искусстве и дизайне; изучение принципов композиционного формообразования, средств композиции: линия, штриховка (штрих), пятна (тональное и цветное), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива. Все это приводит к пониманию системы построения художественного произведения.

Цель: ознакомление студентов с основами формальной композиции и принципов формообразования в дизайне.

Задачи:

- Сформировать умение целенаправленно использовать законы визуального восприятия и формирования объектов предметно-пространственной среды;
- Познакомить с основными элементарными понятиями профессиональной деятельности («форэскиз», «колорит», «обобщение», «эскизирование», «этюды», «цельность»);
- знание основ цветоведения и колористики

- овладение профессиональными приемами работы в различных живописных и графических техниках;
- способность работать с разноплановыми источниками; способность к эффективному поиску информации и критике источников;
- умение на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи;
- развитие творческое мышление, самостоятельность суждений, интерес к отечественному и мировому наследию

Для успешного изучения дисциплины «Пропедевтика» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- владение основами живописи, приемами работы с цветом;
- способность владеть рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные/ общепрофессиональные/ профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-3 способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	Знает	методы организации объемно-пространственной формы; принципы тектонического формообразования; свойства пластических материалов.
	Умеет	создавать пространственно-развитые конструкции открытого и закрытого типа с учетом законов и принципов формальной композиции; передавать массу, объем, пропорции, характерные особенности пластической формы.
	Владеет	навыками создания объемных изображений; принципами композиционного формообразования, навыками создания макета объекта из различных пластических материалов; навыками представления пластической идеи в макете.
ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого	Знает	основы академического рисунка и принципы линейно-конструктивного построения формы Основные виды графических элементов и их формально-композиционные характеристики Художественно-выразительные средства линейной и тональной графики
	Умеет	выражать физические и пространственные характеристики предмета средствами графики. Вариативно осуществлять подход к выбору

объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка		материала и техники исполнения графических композиций
	Владеет	<p>Навыками рисунка и линейно-конструктивного построения пространственно развитых объектов,</p> <p>Методами построения композиций, с использованием линейной и тоновой графики, принципами работы с линией, пятном, графическими текстурами.</p> <p>Навыками создания композиционных наброска в карандаше и разработки основной композиционной идеи для последующего воплощения ее в материале.</p>
ОПК-2 владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями.	Знает	<p>основы академической живописи, цветоведения и колористики,</p> <p>Законы цветовосприятия и принципы составления цветовых гармоний</p> <p>Технологию живописных материалов</p>
	Умеет	<p>Составлять цветовые композиции</p> <p>Работать цветом и цветовыми отношениями, создавать реалистические изображения методами академической живописи, применять теоретические знания основ пропедевтики и колористики для создания образно-выразительной художественной формы</p>
	Владеет	<p>практическими навыками создания реалистических изображений в соответствии с требованиями академической живописи и навыками построения абстрактных колористических композиций принципами построения цветовых гармоний и организации колористического строя художественной формы, навыками работы с художественными материалами, методами поэтапного ведения работы от простого к сложному, от эскиза к проекту</p>
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.	Знает	<p>основы академического рисунка и проектной графики, принципы графического представления информации на различных объектах-носителях, основы цветовосприятия и составления колористических композиций,</p>
	Умеет	<p>Работать цветом и цветовыми отношениями, создавать реалистические изображения методами академической живописи, применять теоретические знания основ пропедевтики и колористики для создания образно-выразительной художественной формы</p>
	Владеет	<p>навыками создания колористических композиций, приёмами объёмного и графического моделирования формы объекта и соответствующей организации проектного материала для передачи</p>

		творческого художественного замысла, принципами композиционного формообразования, методами художественного моделирования плоскостных и пространственных форм.
--	--	---

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Пропедевтика» применяется метод активного обучения: «Творческое задание».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование в дизайне»

Дисциплина «Проектирование в дизайне» разработана для студентов 1, 2, 3, 4 курсов по направлению 54.03.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Проектирование в дизайне» входит в базовую часть блока «Дисциплины/Модули».

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 32 зачетные единицы, 1152 часа. Лабораторные работы – 832 часа, в том числе с использованием методов активного обучения 214 часа, самостоятельная работа – 320 часов, на подготовку к экзамену 216 часа.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: анализ проблемной ситуации, концептуальное проектирование, художественно-образное проектирование, создание и функционирование артефактов, развитие концептуального, проектного, визуального мышления обучающихся путем практического изучения технологии и методов моделирования, схематизации, типизации (обработки информации по обобщению характеристик и качеств объектов), формирование комплексного представления о проектной деятельности дизайнера, ее месте в области аналогового и цифрового инновационного проектирования; систематизация знаний об основных закономерностях и особенностях дизайн-процесса с акцентом на проектировании объектов в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи сообщений; введение в круг проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.

В процессе освоения дисциплины отрабатываются навыки получения и анализа информации, обобщения опыта в области реального проектирования, принципы формирования образной выразительности, анализ пространства в рамках проектируемой визуальной коммуникации, с учетом наполнения его средствами коммуникации и формированием психологически комфортной для человека среды.

В ходе изучения курса рассматриваются особенности процесса проектирования, функционального анализа и колористики в дизайне, специфика проектно-художественного языка дизайнера, стадии дизайн-проекта, структурирование материала, с целью переформулирования задачи языком идей, символов и изображений, особенности проектирования графических систем и комплексов.

Знание основных понятий дизайна, умение анализировать, организовать материал и синтезировать идею, осознание технических возможностей,

которые доступны в его области и смежных областях дает студентам возможность более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях проектно-художественной деятельности дизайнера-практика и развивать свои навыки в направлении самостоятельной работы над проектами.

Изучение дисциплины «Проектирование в дизайне» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «История искусств», «История дизайна», «Пропедевтика», «Цветоведение», «Компьютерные технологии в дизайне», «Техники графики», «Малые полиграфические формы», «Академический рисунок», «Основы производственного мастерства» и других дисциплин.

Особенности дисциплины «Проектирование в дизайне» в том, что она дает понимание будущей сферы деятельности, способствует формированию знания теоретических вопросов дизайна, сохраняющих свою значимость в любых профессиональных специализациях, а также умений и владений, являющихся основными для освоения профессиональных методов проектирования. Важной стороной данной программы является акцент на необходимость существенной активизации творческой самостоятельной работы бакалавров по осмыслению и анализу предложенной литературы и авторская интерпретация наиболее важных и актуальных проблем с учётом профиля исследований, выполняемых бакалаврами. Практическая часть позволяет развить исследовательские навыки, работать с конкретной проектной информацией, и дополнена блоком практических ситуаций, направленных на более глубокое осмысление исследуемых проблем.

Цель – показать место графического дизайна в структуре коммуникативного типа проектирования, выявить особенности графического дизайна и взаимосвязь в общей структуре дизайн-проектирования, сформировать у студентов комплексное представление о проектной деятельности дизайнера, ее месте в области аналогового и инновационного проектирования; систематизировать знания об основных закономерностях и особенностях дизайн-процесса с акцентом на изучение процесса проектирования; ввести в круг проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности; выработать навыки получения и анализа информации, обобщения опыта в области реального проектирования.

Задачи:

- сформировать понимание предмета, категорий и принципов проектной деятельности;

- познакомить с основными элементарными понятиями профессиональной деятельности («проблема», «задача», «предмет», «объект», «вариант», «решение»);
- выработать на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения;
- сформировать понимание необходимости овладения профессиональными методами проектирования;
- сформировать профессиональные навыки проектного мышления;
- сформировать навыки владения профессиональными приемами подачи информации;
- способность работать с разноплановыми источниками; способность к эффективному поиску информации и критике источников;
- формирование навыков аналитики: способность на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи;
- формирование навыков исследования идей и концептуальных подходов к проектированию; исследования художественных замыслов, стилистики и визуально-художественных образов аналогичных проектов;
- формирование умения логически мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения;
- формирование мышления дизайнера: концептуального, художественного, проектного, визуального;
- формирование творческого мышления, самостоятельности суждений, интереса к отечественному и мировому культурному наследию;
- разработка авторских проектов по темам:
- «Способы формообразования графических элементов паттерна» – 1 семестр.
- «Оригинальная потребительская упаковка» – 2 семестр.
- «Двенадцатилетовой перекидной календарь» – 3 семестр.
- «Печатные издания. Буклет. Брошюра» – 4 семестр.
- «Комплексное проектирование фирменного стиля» – 5 семестр.
- «Дизайн многостраничного печатного издания» – 6 семестр.
- «Кураторский проект выставки современного искусства. Рекламные материалы» – 7 семестр.
- «Дизайн-концепция дипломного проекта» – 8 семестр.

Для успешного изучения дисциплины «Проектирование в дизайне» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность владеть рисунком и приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;
- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- способностью к самоорганизации и самообразованию;
- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные/ профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-4 способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знает	<p>теоретические основы типографики и закономерности взаимодействия различных групп шрифтов;</p> <p>эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции;</p> <p>правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам;</p> <p>технику и технологию полиграфического производства.</p>
	Умеет	<p>оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик произведения печати;</p> <p>формировать структуру документа и средства навигации в нём с учетом правил типографики;</p> <p>выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов;</p> <p>анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p>
	Владеет	<p>способами синтеза возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа с учетом правил типографики;</p> <p>представлениями о спектре возможностей создания графических объектов в рамках изучаемых технологий;</p> <p>современной методикой конструирования макетов полиграфии;</p> <p>терминологическим аппаратом;</p> <p>навыками анализа и использования базовых</p>

		основ типографики.
ОПК-5 способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)	Знает	методические основы учебного процесса дизайн-проектирования; основные методы, взаимосвязи и средства художественного и дизайнерского образования;
	Умеет	пользоваться нормативными документами, определяющими требования при планировании учебного процесса; организовывать и проводить различного уровня учебные и внеучебные мероприятия; осуществлять подбор необходимой научно-методической, искусствоведческой литературы;
	Владеет	приемами и способами презентации проектных концепций в учебном и реальном проектировании; педагогическими методами, средствами; способами осмысления и критического анализа научной информации.
ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Знает	Основные базы данных и форматы для поиска, хранения и обработки и анализа информации.
	Умеет	Осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных.
	Владеет	Навыками поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн- проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает	технологии и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования;

	Умеет	<p>грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами;</p> <p>использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира;</p> <p>использовать рисунок для составления композиции;</p> <p>пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов;</p> <p>использовать различные графические материалы и технические приемы рисования;</p> <p>применять технологии макетирования;</p>
	Владеет	<p>навыками работы с макетными материалами;</p> <p>навыками линейно-конструктивного построения;</p> <p>принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка;</p> <p>рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта,</p>
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	<p>этапы разработки и реализации проектных идей;</p> <p>основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями;</p> <p>критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования;</p>
	Умеет	<p>проводить исследования и обрабатывать полученную информацию;</p> <p>формировать проектную идею и аргументировать значимость темы;</p> <p>производить предпроектный и проектный анализ;</p> <p>выражать замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник;</p> <p>оформлять проектные материалы средствами дизайна;</p>
	Владеет	<p>навыками комбинаторного мышления и умением генерировать множество творческих идей;</p> <p>навыками критического мышления с целью переработки содержательного наполнения создаваемых информационных сред и публикаций в логически выстроенный визуальный ряд.</p>
ПК-3 способностью учитывать при разработке художественного	Знает	<p>законы формирования художественного образа средствами подбора материалов;</p> <p>методы выбора параметров и свойств материалов;</p> <p>области применения материалов;</p>

замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств		характеристику материалов по стилям, назначению; направления решения задач проектирования в различных материалах с раскрытием образа объекта и его предназначения;
	Умеет	выполнять разработку проекта с учетом формообразующих свойств материалов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач;
	Владеет	инструментами и методами определения формообразующих свойств материалов; методами эффективного подбора материалов для достижения художественного замысла
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	основные требования к проектированию; набор подходов к выполнению дизайн-проекта; начальные методы и принципы подходов к решению дизайнерских задач; смысл и содержание проектной деятельности;
	Умеет	проводить разработку проекта в соответствии с поставленной целью и задачами; определять логику проектного решения; формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы в расширенном спектре профессиональных проблем функциональной, творческой, конструктивной и формальной сторон проектирования;
	Владеет	инструментами и методами анализа и определения требований к дизайн-проекту, основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн-проекта приемами объемного и графического моделирования формы объекта и соответствующей организацией проектного материала для передачи творческого художественного замысла; выполнением проекта в материале.
ПК-6 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Знает	основные этапы конструирования объемно-пространственной среды. основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности
	Умеет	Проводить разработку конструкции в соответствии с поставленной целью и задачами, определять логику конструктивного решения с учетом

		<p>доступности и комфорта объекта проектирования; работать с чертежами будущего объекта; использовать технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах;</p>
	Владеет	<p>инструментами и методами конструирования объектов; основными приемами, определяющими реакцию пользователя на доступность и комфорт при формировании среды; методами анализа и оценки факторов отношений, ощущений и реакций потребителя;</p>
<p>ПК-10 способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений</p>	Знает	<p>начальные методы проектирования объектов с коммуникативной функцией; предмет и объект деятельности в области дизайна, этапы и средства решения вариативных творческих задач проектирования объектов коммуникации;</p>
	Умеет	<p>Проводить разработку конструкции в соответствии с задачей формирования коммуникативной среды; анализировать проектную проблему, ставить проектные задачи; анализировать информацию с целью создания навигационных комплексов; генерировать проектные идеи и выдвигать обоснованное, актуальное предложение; разрабатывать, доказывать и проверять проектную концепцию; представлять проектный замысел, идеи и проектные предложения с помощью вербальных, визуальных, технических средств; выполнять макетирование и моделирование моделей; пользоваться средствами аналоговой и компьютерной графики,</p>
	Владеет	<p>способностью разработать набор тексто-графических сообщений; методами анализа конструкции и определения требований к дизайн-проекту в рамках формирования коммуникации с потребителем.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Проектирование» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Дерево решений»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Академический рисунок»

Рабочая программа дисциплины «Академический рисунок» разработана для студентов 1, 2 курсов по направлению 54.03.01 Дизайн, профилю подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Академический рисунок» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» и обязательна для изучения.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы (90 часов), из них с использованием МАО (36 часов), самостоятельная работа студента (54 часа). Дисциплина реализуется на 1, 2 курсе во 2, 3 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: рисунок как инструмент художественного познания и как вид художественного творчества в реалистическом изобразительном мире, а также рисунок не только как самостоятельный жанр изобразительного творчества, но и как необходимая основа формирования художественной культуры в различных видах изобразительной деятельности.

С помощью учебного рисунка студенты изучают закономерности строения формы предмета, методическую последовательность изображения, а также художественно-выразительные возможности графических материалов. Учебное рисование ведется на основе изучения натуры для приобретения необходимых знаний и навыков. Задачи учебного рисунка не исключают творческих моментов, но учебно-аналитические задачи стоят на первом месте.

Рисунок является основой изобразительного искусства и ему отводится особая роль в обучении. В системе профессионального образования и подготовки всех без исключения специалистов художественного профиля учебный рисунок занимает ведущее место. Искусство рисунка представляет собой единый художественно-творческий и учебно-познавательный процесс, который позволяет развить наблюдательность, воображение, фантазию, координацию руки и глаза, приобрести особое видение мира и утонченность восприятия, теоретические знания и практические навыки в этой области. В ходе изучения курса дисциплины методика обучения строится на основе практического освоения изобразительных систем и методов, существующих в изобразительном искусстве и графике в частности. Изучение этих систем даёт возможность студентам приобрести опыт творческого отношения к натуре и её изображению.

Изучение дисциплин «Станковая графика», «Академическая живопись», «Техника графики», «Академическая скульптура и пластическое моделирование» и др. базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплины «Академический рисунок».

Цель изучения дисциплины – связь всех дисциплин, формирующих профессиональные навыки дизайнеров; обучение студентов основам изобразительной грамоты; помощь студентам в освоении графического языка, овладении различными техниками и приёмами рисования с натуры; развитие у студентов творческого мышления, воображения и формирование эстетического вкуса.

Задачи дисциплины:

- ознакомить студентов с основами изобразительной грамоты;
 - научить студентов правильному видению объёмной формы предмета и умению логически последовательно изображать её на плоскости листа;
- ознакомить студентов с законами академического рисунка;
 - научить студентов приёмам и методам учебного академического рисунка;
 - научить студентов рисованию с натуры: развить у студентов способность наблюдать и анализировать окружающую действительность;
 - ознакомить студентов с работой различными материалами рисунка и научить правильно ими пользоваться;
 - научить студентов использовать полученные знания и умения на практике системно и последовательно с целью трансляции полученных знаний и опыта.

Для успешного изучения дисциплины «Академический рисунок» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность к самоорганизации и самообразованию;
- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- способность владеть рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общепрофессиональные компетенции (ОПК-1, ОПК-5):

Код	и	Этапы формирования компетенции
-----	---	--------------------------------

формулировка компетенции		
<p>ОПК-1. Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.</p>	Знает	основы изобразительной грамоты: законы линейной, воздушной перспективы, законы композиции, линейно-конструктивного и тонального рисунка.
	Умеет	рисовать с натуры, правильно видеть объёмную форму предмета и логически последовательно изображать её на плоскости листа.
	Владеет	навыками изображения предметного мира графическим способом, линейно-конструктивным рисунком, тональным рисунком, различными графическими техниками и приёмами, навыками обобщения и упрощения формы любого объекта.
<p>ОПК-5. Способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей).</p>	Знает	законы изобразительной грамоты, пропорций, композиции, пластическую анатомию, приёмы стилизации, законы учебного академического рисунка.
	Умеет	системно и последовательно транслировать полученные знания и навыки на практике; рисовать с натуры, по памяти и воображению.
	Владеет	навыками учебного академического рисунка, техниками и приёмами искусства графики, методами эскизирования, проектирования, специальной терминологией.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Академический рисунок» применяется метод активного обучения «Мастер-класс».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Академическая живопись»

Рабочая программа дисциплины «Академическая живопись» разработана для студентов 2,3 курсов, обучающихся по направлению 54.03.01 «Графический дизайн».

Дисциплина «Академическая живопись» относится к базовой части блока «Дисциплины (модули)» и обязательна для изучения.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 8 зачетных единицы, 288 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы – 144 часов, в том числе с использованием МАО 72 часа, самостоятельная работа – 90 часов, контроль 54 часа. Дисциплина реализуется на 2,3 курсе в 3,4,5,6 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: формирование комплексного представления о методах изобразительного языка и художественно-выразительных средств академической живописи; формирование гармоничного цветового пространства и художественно выразительного образа при помощи разнообразных графических и живописных техник; систематизация знаний об основных стилях и направлениях в изобразительном искусстве; изучение принципов академической живописи и композиционного формообразования.

Изучение дисциплины «Академическая живопись» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Академический рисунок», «Пропедевтика», «Цветоведение», «Проектирование».

Цель – изучение основ академической живописи и формообразующих свойств цвета, развитие пространственного мышления и художественного вкуса, овладение основами профессионального мастерства.

Задачи:

- познакомить с законами и приемами построения изображений средствами академической живописи;
- сформировать умение передавать материальные и пространственные характеристики предметного мира средствами живописи;
- дать представление о законах линейной и воздушной перспективы;
- способствовать развитию художественного вкуса и чувства цвета;
- сформировать профессиональные навыки работы с цветом и цветовыми отношениями;
- дать умение работать с натуры и по представлению;

- способствовать овладению технологией живописных материалов;
- дать представление о методах художественной интерпретации изображения;
- способствовать развитию творческого мышления и воображения;
- развивать способность самостоятельно находить художественно-выразительные средства, помогающие раскрыть образное содержание произведения;
- способствовать применению теоретических и практических знаний основ пропедевтики и колористики в художественной практике.

Для успешного изучения дисциплины «Академическая живопись» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1 - способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	Знает	<p>законы изобразительной грамоты; конструкцию и пластику формы, анатомию, пропорции; основы линейно-конструктивного построения; принципы создания реалистических изображений</p> <p>основы линейной перспективы, законы светотени и тональных отношений, законы изображения объема на плоскости;</p> <p>технику рисунка, роль рисунка в создании живописных изображений; принципы графического представления, согласно специфике жанров изобразительного искусства.</p>
	Умеет	<p>работать линией, создавать конструктивную основу изображения; передавать особенности материала, фактуры, наблюдая внешние очертания предметов, осмысливать их внутреннее строение; соблюдать пропорции; выявлять характерные особенности пластики и движения модели.</p>
	Владеет	<p>методами конструктивно-пространственного анализа формы и навыками линейно-конструктивного построения объектов предметного мира и живой</p>

		модели; приёмами передачи объёмного - пространственных характеристик предмета.
ОПК-2 - владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	Знает	основы академической живописи и колористики; законы линейной и воздушной перспективы; принципы работы цветовыми отношениями; технологию живописных материалов, принципы создания реалистических изображений средствами живописи; законы цветосприятия и теорию составления цветовых гармоний.
	Умеет	грамотно организовать гармоничное звучание цветового пространства произведения; наблюдать предмет, анализировать его объем, пропорции, форму, осуществлять выбор художественных средств при создании реалистичных, декоративно-плоскостных и абстрактных живописных изображений; использовать язык академической живописи для выявления материальных и пространственных характеристик предметных форм; умеет синтезировать набор возможных стилистических приёмов и формальных ходов при выполнении творческих задач
	Владеет	навыками работы цветовыми отношениями; методами цветотонной моделировки формы; различными техническими приемами работы гуашью, акварелью, акрилом, методами художественного обобщения натурального изображения, его художественной интерпретации; методами декоративной живописи.
ОПК-5 - способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)	Знает	теоретические основы академической живописи и цветоведения; принципы составления цветовых гармоний; пластическую анатомию; основы линейной и воздушной перспективы; методы создания реалистичных и условно-декоративных изображений.
	Умеет	анализировать и самостоятельно выстраивать цветовые отношения; упрощать, схематизировать, понимать структуру, конструкцию, пластические особенности предмета; системно и последовательно транслировать полученные знания и навыки на практике; использовать различные источники получения профессиональной информации для решения учебных и творческих задач; использовать теоретические и практические знания основ академической живописи и колористики в проектно-художественной деятельности.

	Владеет	навыками конструктивно-образного мышления; основными методами и приёмами организации изобразительного материала; методами художественной стилизации, обобщения; средствами формальной и образной выразительности.
--	---------	---

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Академическая живопись» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Творческое задание».

Аннотация рабочей программы дисциплины «История дизайна»

Рабочая программа дисциплины «История дизайна» для студентов обучающихся по направлению подготовки: 54.03.01 профиль Дизайн подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «История дизайна» относится к базовой части дисциплин (Б1.Б.16).

Дисциплина «История дизайна» относится к базовой части дисциплин.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 4 зачетных единицы, 144 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия – 30 часов (в том числе с использованием МАО – 20 часов), , самостоятельная работа – 78 часов, контроль 36. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 8 семестре.

Дисциплина «История дизайна» закладывает знания, необходимые для того что бы студент, а в дальнейшем будущий дипломированный специалист, мог свободно ориентироваться в профессиональном дизайн – пространстве, разобрался в стилях, видах и направлениях, а накопленные знания по истории дизайна помогут ему свободно и профессионально работать по специальности, и выполнять проекты любой сложности.

Изучение дисциплины «История дизайна» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «История искусств» «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Цветоведение».

Цель курса:

- Дать студенту целостное и системное представление о предметном мире, как о созидательном факторе жизнедеятельности человека. Программа курса призвана сформировать у студента компетенции, необходимые в профессиональной деятельности. Дать методологические и теоретические сведения об истории становления и развития дизайна, как околонучной дисциплины, изучающей исторические процессы формообразования предметной среды.
- Сформировать у учащихся знания основ теоретической базы по истории дизайна, познакомить со спецификой творческой деятельности дизайнера. Дать представление о месте дизайна в предметном мире

Задачи:

- Сформировать у студентов представления о месте дизайна в современном мире, о путях развития и перспективных тенденциях в дизайне.
- Обозначить дизайн как одну из крупнейших составляющих отраслей в мировой экономике.
- Показать историю развития формообразования предметной среды, историческую связь искусства и дизайна, причины и предпосылки появления первых образчиков формообразования
- Познакомить с наиболее значительными именами в дизайне. Показать развитие дизайна в тесной связи с наукой и техникой.

Для успешного изучения дисциплины «История дизайна» у обучающихся должны быть сформированы основные предварительные компетенции:

- Знание основ изобразительной грамоты.
- Знание основ законов композиции.

.В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные / профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-1, способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня	Знает	<p>Историю возникновения дизайна. Причины появления дизайна, специфику дизайн-проектирования, стили и виды в дизайне, ретроспективу формообразования предметной среды.</p> <p>Предпосылки возникновения технических изобретений периода промышленной революции в Европе, историю возникновения первых теорий дизайна, причины происхождения промышленного и графического дизайна, появления первых теорий и возникновения различных международных школ в дизайне.</p> <p>Отличие дизайна от искусства. Специфику дизайн – проектирования, начало промышленного дизайна как профессиональной деятельности в 20 веке</p> <p>Причину появления дизайна как профессии связанной с формообразованием предметного мира, зарождение прототеорий дизайна, первые этапы интеграции искусства и техники.</p> <p>Стили и виды в дизайне, как они связаны с историческими периодами, эволюцию формообразования предметного мира.</p>

		<p>Причину становления коммерческого дизайна, как форма предмета связана с функцией</p> <p>Основные понятия и определения в дизайне, специфику дизайн-проектирования, эргономические законы как основу дизайна.</p>
	Умеет	<p>обосновать тесную логическую связь дизайна с научными изобретениями и открытиями.</p> <p>Анализировать и ориентироваться в историческом пространстве формообразования предметной среды.</p> <p>Разбираться в исторических этапах, время возникновения стилей в дизайне и определять их связь с различными направлениями в искусстве.</p> <p>Разбираться в особенностях различных стилистических направлений в дизайне</p> <p>Давать характеристику предмету и определить его историческую принадлежность</p> <p>Использовать приобретенные теоретические знания по истории дизайна и применять их в дизайн-проектировании.</p> <p>Прогнозировать и предвидеть перспективные направления в развитии дизайна.</p>
	Владеет	<p>Теоретическими навыками создания пластических форм, используя различные изобразительные средства.</p> <p>Знаниями по истории дизайна, изобразительными приемами и инструментами в дизайн-проектировании</p> <p>Техническими средствами при создании проектов на основе изучения исторического опыта ведущих школ мира в дизайне</p> <p>Современными методиками и знаниями на основе изучения мирового передового опыта.</p> <p>Знаниями по истории дизайна и свободно ориентируется в дизайн-пространстве в области формообразования предметной среды.</p> <p>Теоретическими знаниями в области современных технологий и процессов создания новых современных форм</p> <p>Теорией дизайна видит дизайн в развитии и перспективе, определяет актуальность проблем в современном формообразовании</p>
ОК-4, способностью творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в	Знает	<p>Историю возникновения и развития дизайна во взаимосвязи с явлениями художественно - прикладной деятельности.</p> <p>Методы дизайн-проектирования используя основные общенаучные и исследовательские подходы</p> <p>Закономерности эволюции развития формы как основы формообразования предметного мира</p>

<p>профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда</p>		<p>Теоретические основы дизайн-проектирования, теории света и цвета, формы и контрформы, влияние формы на эстетическое восприятие человека.</p> <p>Стили в дизайне, общие принципы формирования дизайн среды, современные тенденции и новации в развитии дизайна.</p>
	Умеет	<p>Создавать дизайн-проекты используя теоретические знания о форме, цвете, линии, фактуре.</p> <p>Моделировать пространство в проектной деятельности, использовать форму как фактор формирования среды</p> <p>Увязывать практическую проектную работу с теорией, эффективно и творчески использовать полученные знания на занятиях по истории дизайна.</p> <p>Творчески и логически мыслить, анализировать опыт выдающихся мастеров искусства и дизайна, создавать эксклюзивные, креативные проекты.</p> <p>Использовать компьютерные технологии в дизайн – проектировании, пользоваться специальной литературой, классифицировать виды дизайна.</p>
	Владеет	<p>Знаниями в области теории дизайна, технического развития общества, становления и развития современного дизайна.</p> <p>Навыками создания современных дизайн – проектов опираясь на передовой опыт ведущих мировых школ дизайна.</p> <p>Профессиональной терминологией, использует в своей работе специфическую литературу о дизайне.</p> <p>Умениями воплощать в своих проектах накопленные на уроках по истории дизайна. знания о форме, цвете, фактуре</p> <p>Знаниями в области теории дизайна и промышленного производства, может увязывать теорию с практической деятельностью дизайнера.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «История дизайна» применяется следующий метод активного/интерактивного обучения: «Метод проектов».

Аннотация рабочей программы дисциплины «История искусств»

Дисциплина разработана для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, по профилю «Графический дизайн» очной формы обучения и входит в состав блока Б.1 Дисциплины (модули) учебного плана, в список базовых дисциплин (Б1.Б.17).

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 144 часа (4 зачетные единицы). Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (54 часа, в том числе с использованием МАО 36 часа), самостоятельная работа студента (90 часа). В процессе освоения дисциплины предусмотрено выполнение контрольных работ. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7 семестре. Дисциплина состоит из двух модулей по семестрам:

Модуль 1. Искусство Древнего мира, Средних веков и Возрождения (реализуется в первом семестре).

Модуль 2. Искусство Нового и Новейшего времени (реализуется во втором семестре).

Дисциплина «История искусств» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Академическая живопись», «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «Академический рисунок», «История дизайна», «Колористика». При прохождении этого курса студенты впервые знакомятся с периодизацией мировой и отечественной живописи и скульптуры, познают зависимость искусства от социального заказа эпохи, знакомятся с основными искусствоведческими терминами и понятиями.

Цель изучения дисциплины «История и искусств» – усвоение студентами основных исторических этапов формирования западноевропейской культуры и искусства и получение знаний в области теории изобразительного искусства.

Задачи изучения дисциплины:

знакомство с основными стилистическими направлениями в историческом контексте;

изучение жанровой панорамы изобразительного искусства;

знакомство с шедеврами живописи, скульптуры выдающихся мастеров;

изучение предметного мира, как источника для формирования культурных образцов;

связь эволюции предметного мира и создания произведений культуры и искусства;

выявление региональной и национальной специфики в развитии культуры и искусства.

Для успешного изучения дисциплины «История искусств» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции (части компетенций):

грамотная устная речь;

способности логического мышления;

способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;

готовность уважительно и бережно относиться к историческому наследию, культурным традициям, терпимо воспринимать социальные и культурные различия;

понимание значения гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации;

Планируемые результаты обучения по данной дисциплине (знания, умения, владения), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют этапы формирования следующих компетенций:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-1 способностью к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня	знает	значение художественного наследия для профессионального самосовершенствования и саморазвития
	умеет	демонстрировать уровень владения историей художественной культуры
	владеет	пониманием процессов развития художественной культуры необходимым для решения стоящих профессиональных задач и раскрытия собственного творческого потенциала
ОК-2 готовностью интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР	знает	исторические особенности отечественного и зарубежного изобразительного искусства, общие тенденции его развития, периодизацию и особенности каждого из выделенных периодов
	умеет	различать формирование направлений, влияний, стилей, художественных школ изобразительного искусства
	владеет	владеет системой знаний о закономерностях развития видов отечественного и зарубежного изобразительных искусства, явлений художественной жизни и художественных процессов
ОК-14 способностью к самоорганизации и самообразованию	знает	исторические школы мирового искусства, основных европейских и отечественных мастеров живописи и скульптуры и их работы, основы

		искусствоведческой терминологии в области живописи и скульптуры
	умеет	определять автора и название работы на основании визуального анализа, давать краткую стилистическую характеристику изучаемых эпох, определять жанр, стиль и эпоху
	владеет	навыками анализа произведений искусства, определения стилевой, жанровой национальной и региональной специфики, использования основных искусствоведческих терминов

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «История искусств» в теоретической части курса применяются методы активного обучения (лекции-беседы).

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цветоведение»

Рабочая программа дисциплины «Цветоведение» разработана для студентов 1 курса, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Цветоведение» относится к базовой части дисциплин «Дисциплины (модуля)» (Б1.Б.18) учебного плана.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единицы, 216 часов. Лекции - 36 часов, в том числе с использованием МАО 18 часов, лабораторные работы – 36 часов, в том числе с использованием МАО 18 часов, самостоятельная работа – 90 часов, на подготовку к экзамену 54 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе в 1, 2 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: физическая концепция цвета, пигменты, цветовое воздействие, цветовой спектр, цветовые контрасты, пространственное воздействие цвета, цветовые ассоциации, цветовая гармония, цветовая композиция. Дисциплина «Цветоведение» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Живопись», «Проектирование в дизайне», «Основы композиции (пропедевтика)», «Техники графики» и др.

Цель изучения дисциплины: овладение теоретическими и практическими знаниями в области цвета, основами цветовой композиции, учитывая тесную связь цвета и искусства графики.

Задачи:

- ознакомить с физикой цвета;
- ознакомить с оптическими свойствами света и цвета;
- дать представление о цветовом спектре;
- научить применять на практике семь основных цветовых контрастов;
- ознакомить с пространственным воздействием цвета;
- научить приемам работы с цветом и цветовыми композициями;
- научить использовать полученные знания в проектной деятельности.

Для успешного изучения дисциплины «Цветоведение» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции

- владение основами живописи, приемами работы с цветом;
- способность владеть рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-2</p> <p>Владение основами академической живописи, приёмами работы с цветом и цветовыми композициями</p>	Знает	<p>Физику цвета, цветовое воздействие, построение цветового спектра, основные цветовые контрасты, пространственное воздействие цвета, основы цветовой гармонии, оптические свойства вещества и основные правила построения цветовой композиции.</p>
	Умеет	<p>Применять на практике теоретические знания: природа цвета, закономерности в области светоцветовых явлений природы, особенности зрительного восприятия цвета, ассоциации, вызываемые разными цветами и их сочетаниями, закономерности гармонии цветовых отношений.</p>
	Владеет	<p>Основами трехкомпонентной теории смешения цветов.</p> <p>Основами количественной колориметрии. Типологиями цветовых гармоний и принципы их применения в композиции.</p>
<p>ОПК-5</p> <p>Способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин(модулей)</p>	Знает	<p>Ряд гармонически взаимосвязанных цветов, относящихся к определенному типу цветовых гармоний и колористические закономерности цветовых композиций.</p>
	Умеет	<p>Использовать цветовые приемы контраста, тождества и нюанса, различные приемы цветового пропорционирования, в симметричных и асимметричных композициях.</p>
	Владеет	<p>Принципами цветового созвучия или цветовой гармонии на основе двух, трех, четырех и большего числа цветов.</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Цветоведение» применяются методы активного обучения «Творческое задание».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Технический рисунок»

Дисциплина «Технический рисунок» предназначена для студентов 2 курса 3 семестр направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Технический рисунок» относится к базовой части блока «Дисциплины (Модули)».

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часов. Лекции 18 часов, практические занятия 36 часов, самостоятельная работа 45 часов, на подготовку к экзамену 45 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: система теоретических знаний об основных способах построения изображения пространственных форм на плоскости, развитие пространственного воображения, создание наглядных перспективных чертежей для оформления дизайн-проектов.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Малые полиграфические формы», «Монументально-декоративное искусство», т.к. перечисленные дисциплины считаются пропедевтическими и служат основой для дисциплины «Проектирование в дизайне», являющейся связующим звеном большей части дисциплин.

Целью освоения дисциплины «Технический рисунок» является формирование у студентов в области основ изобразительного языка технического рисунка с использованием методов начертательной геометрии и инженерной графики.

Задачи дисциплины:

- изучить виды и особенности технического рисунка различных объектов;
- овладеть навыками линейной графики и линейно-конструктивного построения объектов, а также приемами передачи светотональных соотношений в техническом рисунке;
- освоить способы построения геометрических фигур и их разверток в масштабных величинах;
- изучить методы аксонометрических и перспективных изображений предметов на плоскости

Для успешного изучения дисциплины «Технический рисунок» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность работы в рисунке, графических техниках построения предметов на плоскости и в пространстве, ознакомиться с основами цветовой гармонии в графической подаче.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-9 способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	Знает	современные технологии, используемые при разработке конструкции; методы, требования и основные положения разработки конструкции, технических чертежей и технологической карты
	Умеет	Учитывать особенности современных технологии изготовления при разработке конструкций, Использовать техническую литературу при решении
	Владеет	навыками работы с современными средствами и технологиями; навыками проектирования и понимания назначений чертежей, конструкторских документов, порядка эскизирования деталей для выполнения проектной документации в дизайне
ОК-10 способностью абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Знает	основы методологии естественнонаучного и гуманитарного познания
	Умеет	применять терминологию и основные понятия дизайна, оценивать с исторической точки зрения современные веяния в дизайнерской практике
	Владеет	навыками использования исторического и современного опыта в профессиональной деятельности

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне»

Рабочая программа дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» разработана для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.Б.20).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (54 часов), лабораторные занятия (36 часов, в том числе с использованием МАО 8 часов), самостоятельная работа студента (90 часа), в том числе контроль (36 часов).

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: основы работы с растровыми и векторными изображениями, изучение основных принципов работы и особенностей графических редакторов. Особенностью дисциплины является большое внимание, уделяемое системности подаваемой информации и универсальности предлагаемых методик обработки изображений.

Цель изучения данной дисциплины является формирование целостного представления о роли компьютерной графики в художественном графическом проектировании.

Задачи:

- Ознакомить с основными понятиями компьютерной графики, ее назначением, функциональными возможностями в различных областях ее применения;
- Сформировать представление о роли и месте компьютерной графики в графическом дизайне;
- Закрепить у студентов практических навыков в обработке цифровых изображений;
- передать студентам методов компьютерной растровой и векторной графики;
- Сформировать навыки самостоятельного изучения отдельных тем дисциплины и решения типовых задач;
- Ознакомить с приемами работы с графическими библиотеками;
- Проконтролировать усвоение полученных знаний студентами, а также формирование у них мотивации к самообразованию

за счет активизации самостоятельной познавательной деятельности.

Для успешного изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- (ОК-5): способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности;
- (ОК-7): владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-4 способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	Знает	Особенности различных типов цифровых изображений, историю развития цифровой обработки изображений как одного из направлений художественной культуры человечества
	Умеет	Выбирать подходящий тип изображения для решения конкретных задач, Взаимодействовать с клиентом для постановки и решения графических и визуальных задач.
	Владеет	Навыками работы с векторными и растровыми компьютерными изображениями, Навыками креативности мышления при создании цифрового изображения
<p>ОПК-6 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований</p>	Знает	Требования, предъявляемые к цифровым изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.

информационной безопасности		
ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Знает	Сильные и слабые стороны, особенности современных графических редакторов
	Умеет	Выбирать подходящее программное обеспечения для решения конкретных графических задач
	Владеет	Навыками использования графических пакетов для создания объектов среды
ПК-6 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Знает	Особенности применения современных технологий в дизайн-проектировании
	Умеет	Выбирать эффективный метод использования современных технологий для решения конкретных практических задач
	Владеет	Навыками адаптации современных технологических решений к актуальным практическим задачам
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	Роль и место компьютерных технологий в графическом дизайне.
	Умеет	Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: *Творческое задание*

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн-технологии»

Рабочая программа учебной дисциплины «Дизайн-технологии» разработана для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Дизайн-технологии» входит в вариативную часть обязательных дисциплин учебного плана.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 13 зачетных единиц, 468 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы (234 часов), самостоятельная работа студента (126 часов), в том числе подготовка к экзамену (108 часов).

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: Работа в трехмерных редакторах, основы моделирования, прототипирования, трехмерной печати. Особенностью дисциплины является большое внимание, уделяемое системности подаваемой информации и универсальности предлагаемых методик создания объемных форм.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Макетирование», «Проектирование», «Скульптура».

Целью изучения данной дисциплины является формирование целостного представления о роли дизайн-технологий в художественном графическом проектировании.

Задачи:

1. Познакомить студентов с особенностями и предназначением различных графических редакторов.
2. Передать студентам навыки работы в редакторах Adobe Illustrator, InDesign, 3d max
3. Познакомить студентов с различными технологиями создания и производства объектов дизайна

Для успешного изучения дисциплины «Дизайн-технологии» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

ОК-4, способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общепрофессиональные/ профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-4 способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	Знает	Особенности различных типов цифровых изображений, историю развития цифровой обработки изображений как одного из направлений художественной культуры человечества
	Умеет	Выбирать подходящий тип изображения для решения конкретных задач, Взаимодействовать с клиентом для постановки и решения графических и визуальных задач.
	Владеет	Навыками работы с векторными и растровыми компьютерными изображениями, Навыками креативности мышления при создании цифрового изображения
<p>ОПК-6 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	Знает	Требования, предъявляемые к цифровым изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.
<p>ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p>	Знает	Сильные и слабые стороны, особенности современных графических редакторов
	Умеет	Выбирать подходящее программное обеспечения для решения конкретных графических задач
	Владеет	Навыками использования графических пакетов для создания объектов среды
<p>ПК-6 способность конструировать</p>	Знает	Особенности применения современных технологий в дизайн-проектировании
	Умеет	Выбирать эффективный метод использования

предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды		современных технологий для решения конкретных практических задач
	Владеет	Навыками адаптации современных технологических решений к актуальным практическим задачам
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	Роль и место компьютерных технологий в графическом дизайне.
	Умеет	Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Станковая графика»

Рабочая программа учебной дисциплины «Станковая графика» разработана для бакалавров третьего и четвертого курсов по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Станковая графика» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ОД.2) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 9 зачетных единиц, 324 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы (180 часов), из них с использованием МАО (60 часов), самостоятельная работа студента (63 часа), контроль (81 час). Дисциплина реализуется на 2, 3, 4 курсе в 4, 5, 6, 7 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: основные этапы развития станковой графики как инструмента реализации творческого замысла и как вида художественного творчества в реалистическом изобразительном мире. Знакомство с произведениями крупнейших мастеров искусства графики. В ходе изучения курса дисциплины, методика обучения строится на основе практического освоения изобразительных систем и методов, существующих в изобразительном искусстве и графике в частности. Изучение этих систем даёт возможность студентам приобрести опыт творческого отношения к натуре и её изображению для различных художественных задач.

Дисциплина «Станковая графика» логически и содержательно связана с такими курсами, как: «Академический рисунок», «Проектирование», «Живопись», «Пропедевтика», и др.

Цель дисциплины - обучить студентов методам, техникам и законам станковой графики; основам изобразительной грамоты.

Задачи:

- ознакомить студентов с основами изобразительной грамоты;
- научить студентов методам, приёмам и техникам станковой графики;
- развить у студентов практические навыки владения искусством графики.

Для успешного изучения дисциплины «Станковая графика» у студентов должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самоорганизации и самообразованию;
- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;

- способность владеть рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у студентов формируются следующие общепрофессиональные, профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1. Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.</p>	Знает	основы изобразительной грамоты: законы линейной, воздушной перспективы, законы композиции, линейно-конструктивного и тонального рисунка, графические материалы и техники.
	Умеет	рисовать с натуры и по памяти, правильно видеть объемную форму предмета и логически последовательно изображать её на плоскости листа, использовать практические навыки, различные техники и материалы для моделирования любой пространственной формы.
	Владеет	навыками изображения предметного мира графическим способом, линейно-конструктивным рисунком, тональным рисунком, различными графическими техниками и приёмами, навыками обобщения и упрощения формы любого объекта, приёмами объёмного и графического моделирования формы объекта различными графическими материалами для конкретных творческих задач.
<p>ОПК-2. Владеет основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями.</p>	Знает	законы изобразительной грамоты; законы и выразительные средства композиции; законы гармонии, пропорций, перспективы; приёмы и принципы стилизации, различные материалы и техники станковой графики.
	Умеет	использовать теоретические знания, практические навыки для моделирования на плоскости листа любой пространственной формы; применять разнообразные графические приёмы и средства выразительности в составлении композиций.
	Владеет	техническими приёмами и материалами станковой графики, приёмами объёмного и графического моделирования формы объекта, различными приёмами стилизации форм.
<p>ПК-1. Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного</p>	Знает	законы изобразительной грамоты, композиции, законы светотени, перспективы, пропорций, пластическую анатомию, различные приёмы и средства стилизации, материалы и техники станковой графики.
	Умеет	использовать теоретические знания, практические навыки для моделирования на плоскости листа любой

замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.		пространственной формы, использовать полученные знания и умения в практике составления графических композиций, эскизов, проектов.
	Владеет	приёмами, методами и техниками станковой графики; разнообразными графическими материалами для составления композиций различной сложности, объёмно-пространственным мышлением.
ПК-2. Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.	Знает	законы изобразительной грамоты, композиции, светотени, перспективы, пропорций, колористики, различные приёмы стилизации, материалы и техники графики и живописи.
	Умеет	использовать теоретические знания, практические навыки в построении различных композиций, использовать полученные знания и умения в практике составления графических композиций, эскизов, проектов.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Станковая графика» применяются следующие методы активного обучения: «Мастер-класс».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Арт-практики»

Рабочая программа учебной дисциплины «Арт-практики» разработана для студентов 2, 3 курсов, обучающихся направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Арт-практики» относится к вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ОД.3) и обязательна для изучения.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 10 зачетных единицы, 360 часов. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы – 252 часов (в том числе с использованием МАО -120 часов), самостоятельная работа – 54 часа, на подготовку к экзамену – 54 часа. Дисциплина реализуется на 2,3 курсе в 3,4,5,6 семестрах.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: формирование комплексного представления о методах создания художественных объектов арт-дизайна. Содержание дисциплины связано с изучением проблемы, осмысливаемой дизайнером, когда значение вещей переходит границы их утилитарного потребительского смысла. Новая потребительская ценность изделия, создаваемая средствами дизайна, является своего рода художественной ценностью. Произведения дизайна приобретают самостоятельную художественную ценность, поскольку дизайн, как творческая деятельность, синтезирует в себе и технические и художественно-эстетические аспекты. Вопрос взаимодействия художественного и утилитарного – один из главных вопросов дизайна – осмысливается студентами в процессе изучения данной дисциплины.

Изучение дисциплины «Арт-практики» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Академический рисунок», «Основы композиции (пропедевтика)», «Пластическое моделирование», «Проектирование в дизайне».

Цель освоения дисциплины: развить у студентов способности к художественному осмыслению мира, созданию культурного идеала, который присутствовал ранее и присутствует сегодня в разных областях художественно-эстетической культуры.

Задачи:

- Дать представление о стилях и направлениях современного искусства и дизайна;
- Познакомить с выдающимися произведениями арт-дизайна прошлого и настоящего;

- Способствовать овладению технологией графических и пластических материалов;
- Сформировать умение выражать авторскую идейно-художественную концепцию через проектирование арт-объектов;
- Способствовать развитию творческого мышления и воображения;
- Сформировать умение выражать идеи и сложные абстрактные понятия визуальной метафорой;
- Познакомить с принципами создания художественных объектов с новым типом восприятия материалов и их формообразующих свойств;
- Научить создавать арт-объекты высокой эстетической ценности.

Для успешного изучения дисциплины «Арт-практики» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- Способность к совершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня
- Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные/ общепрофессиональные/ профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-14 способность к самоорганизации и самообразованию;	знает	вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, связанные с формированием творческой активности.
	умеет	планировать свою деятельность, логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь, критически оценивать свои достоинства и недостатки, анализировать социально значимые проблемы;
	владеет	навыками постановки цели, способностью логически оформить результаты мышления, навыками выработки мотивации к выполнению профессиональной деятельности, решения социально и лично значимых проблем
ОК-17 способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;	знает	Физические и социо-культурные аспекты, влияющие на восприятие информации, законы визуального восприятия, нормы культуры мышления, основы логики, нормы критического подхода, основы методологии

		научного знания, формы анализа;
	умеет	анализировать художественное произведение с точки зрения композиционного формообразования и образной выразительности. абстрактно мыслить, понимать логику построения произведений искусства и дизайна,
	владеет	методами ассоциативно-образного мышления, способностью переводить вербальную информацию на язык визуальных форм и образно-ассоциативных изображений.
ОПК-3 способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании;	знает	основы скульптуры и пластического моделирования, технику и технологию работы с материалами, композиционно-выразительные особенности объемной формы
	умеет	Создавать объемные композиции, самостоятельно определять выбор пластического материала и приемы работы с формой в рамках творческой задачи.
	владеет	навыками создания скульптурного изображения в области круглой скульптуры и рельефа, навыками создания макета объекта из различных пластических материалов, технологией создания объемной и логически верной формы макета объекта. навыками конструктивного и пластического способов моделирования
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;	знает	Знает основы академического рисунка и проектной графики; основы колористики и работы с цветовыми композициями.
	умеет	Разрабатывать, конструировать и представлять идею «в карандаше», использовать графические текстуры и формообразующие свойства цвета при создании арт-объектов.
	владеет	Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях изучаемого объекта.
ПК-2 способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к	знает	Отличительные признаки арт-дизайна и особенности проектирования объектов современного искусства.
	умеет	выражать авторскую идейно-художественную концепцию средствами дизайна и искусства вырабатывать собственный творческий метод, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства

решению дизайнерской задачи;		проектируемого объекта «арт-дизайна»
	владеет	навыками специфичного художественного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск
ПК-3 способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств ;	знает	основные формообразующие свойства материалов и их особенности; принципы выбора материалов для решения различных задач; влияние выбранных материалов на художественный замысел.
	умеет	применять композиционно-выразительные принципы создания арт-объекта с учетом формообразующих свойств материалов
	владеет	навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата художественной деятельности.
ПК-8 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.	знает	Основы художественной передачи формы и сути объекта; Основные художественно-пластические признаки объектов, такие как цвет, графика, объем, пространство конструкция, материал, ритм, контраст
	умеет	Анализировать объект с целью схематизации основных характеристик и определения среди них доминирующих
	владеет	Инструментами и методами схематизации, формализации, концептуализации при художественном воспроизведении объекта

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Арт-практики» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: творческое задание.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Шрифт»

Дисциплина «Шрифт» разработана для студентов направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Шрифт» относится к вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ОД.4) специализированных практик дизайна.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачётных единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрено лекций 18 часов, из них 9 в интерактивной форме, практических занятий 36 часов; самостоятельная работа студентов 63 часа, в том числе сдача экзамена 27 часов. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 3 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: история развития искусства шрифта, теория морфологии и построения шрифтовых форм, практические навыки каллиграфии, проектирования и органичного использования шрифтов в дизайне. Дисциплина «Шрифт» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Дизайн печатных изданий», «Типографика», «Книжная графика», «Проектирование» и др.

Цель: обеспечить студентов владением теоретическими и практическими знаниями и навыками в области создания шрифтов, их классификации, основными инструментами для создания шрифтов и возможностью дальнейшего их применения в решении практических задач.

Задачи:

- Ознакомить с историей развития шрифтовых форм, разновидностью типов шрифтов, спецификой применения различных видов шрифтов.
- Сформировать теоретические знания и практические навыки каллиграфии, построения и композиции шрифтов в профессиональной деятельности.
- Научить навыкам построения и написания шрифтов с использованием различных видов инструментов.

Для успешного изучения дисциплины «Шрифт» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции.

- Владение навыками работы с различными видами графических инструментов и материалов.
- Владение рисунком.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные, профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1</p> <p>способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	Знает	<p>Основные принципы создания линейного рисунка, основные принципы выбора материалов для конкретных художественно-графических задач.</p>
	Умеет	<p>Использовать основные инструменты, принципы построения формы предметов с учетом их конструкции и определять техники исполнения различных задач</p>
	Владеет	<p>Навыками построения базовых форм предметного мира, навыками композиции при организации плоскости, навыками линейно-конструктивного построения форм различных предметов</p>
<p>ОПК-4</p> <p>способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	Знает	<p>Историю письменности, Основные особенности и отличия латинского квадратного капитального письма, рустики, унциального письма, каролингского минускула, виды готического письма, различные виды антиквы и современных шрифтовых форм</p> <p>Строение шрифта, роль кернинга и интерлиньяжа при создании текстовых блоков.</p>
	Умеет	<p>Определять инструменты при написании и построении различных видов шрифтовых форм; угол наклона инструмента при создании линий различных толщин;</p> <p>осмысливать конструкцию знака для его воспроизведения.</p>
	Владеет	<p>Приемами работы остроконечным и ширококонечным пером, специфическими правилами начертания различных знаков и их элементов с последующей компьютерной обработкой.</p>
<p>ПК-1</p> <p>способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-</p>	Знает	<p>Принципы выбора материалов и инструментов для различных задач, основные литературные источники каллиграфической и шрифтовой тематики</p>
	Умеет	<p>Использовать различные инструменты для выполнения шрифтовых форм</p> <p>Находить адекватные решения художественного замысла дизайн-проектов.</p>

проекта, в макетировании и	Владеет	Каллиграфией и приёмами построения шрифтовых форм и композиций.
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно- пространственной среде	Знает	Принципы построения шрифтовых композиций в зависимости от факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде.
	Умеет	Находить адекватные решения в формировании визуального сообщения с учётом факторов отношений, ощущений и реакций потребителя, используя шрифтовые формы в предметно-пространственной среде.
	Владеет	Навыками формирования визуального сообщения посредством применения различных шрифтовых форм с учётом факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Шрифт» применяются методы активного обучения: лекции в интерактивной форме, творческие задания.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Иллюстрация»

Рабочая программа дисциплины «Иллюстрация» предназначена для бакалавров 2 курса обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Иллюстрация» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ОД.4.3) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы 54 часа, самостоятельная работа 54 часа, в том числе на подготовку к экзамену 36 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре. Содержание дисциплины связано с изучением проблемы современной иллюстрации, осмысляемой как вид творческой деятельности, переходящей границы утилитарного потребительского смысла. Искусство иллюстрации приобретает самостоятельную художественную ценность, поскольку расширяет границы понимания текста, выступая в роли визуальной метафоры и предлагая собственную концепцию прочтения художественного или научного произведения.

Изучение дисциплины «Иллюстрация» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Академический рисунок», «Основы композиции», «Основы проектной графики», т.к. перечисленные дисциплины считаются пропедевтическими и служат основой для дисциплины «Проектирование в дизайне», являющейся связующим звеном большей части дисциплин.

Цель: Приобретение практических навыков в создании иллюстраций методом выстраивания художественной концепции на основе текстового и изобразительного материала в рамках определенной тематики издания.

Задачи:

- Дать представление об основных функциях иллюстративных изображений в изданиях различной направленности;
- Познакомить с выдающимися произведениями искусства иллюстрации прошлого и настоящего;
- Способствовать овладению технологией графических материалов;
- Сформировать умение передавать материальные характеристики предметного мира средствами графики;
- Способствовать развитию творческого мышления и воображения;

- Сформировать умение выражать идеи и сложные абстрактные понятия графической метафорой;
- Научить создавать комплексные иллюстрации для научно-популярных и художественных изданий.

Для успешного изучения дисциплины «Иллюстрация» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- Способность к самоорганизации и саморазвитию...
- Владение приемами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями;
- Способность владеть рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиций.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.	Знает	принципы создания рисованных изображений для различного типа изданий; вопросы содержания художественной деятельности дизайнера.
	Умеет	работать с натуры и по представлению; самостоятельно определять технику рисунка и стиль изображения.
	Владеет	навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях изучаемого объекта. художественной деятельности.
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	Основы художественной передачи формы и сути объекта; Основные художественно-пластические признаки объектов, такие как цвет, графика, объем, пространство конструкция, материал, ритм, контрасты.
	Умеет	анализировать объект, обобщать, выделять смысловые узлы, соотносить изображение с текстовым материалом, создавать комплексные иллюстрации для печатных и электронных изданий.
	Владеет	методами анализа и образной переработки визуальной информации; методами выстраивания художественной концепции на основе текстового и изобразительного материала в рамках определенной тематики издания; приемами системного сочетания

		различных познавательных изображений.
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно- пространственной среде	Знает	специфику оформления иллюстративного материала в изданиях различной направленности; функциональные, жанрово-стилистические и художественные особенности графической иллюстрации.
	Умеет	определять характер изображений, правильно осуществлять их подбор и расположение, отвечая целевому назначению и читательскому адресу издания; быть понятными и лаконичным.
	Владеет	Обширным арсеналом технических и художественных средств выражения, помогающим лучше понять содержание литературного и научного произведения.
ПК-10 способность проектировать объекты в предметно- пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений	Знает	вопросы содержания художественной деятельности иллюстратора, формирования специфичного проектного и художественного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск.
	Умеет	работать в различных жанрах графической иллюстрации; не только истолковывать текст, но и обогащает его зрительными образами, комментариями, развивая и дополняя идею произведения;
	Владеет	навыками создания предметных, условных и символично –ассоциативных изображений; навыками разработки арт-концепта для рекламных продуктов графического дизайна медиа проектов и печатных изданий.

Аннотация рабочей программы дисциплины «Основы теории и методологии дизайна»

Дисциплина «Основы теории и методологии дизайна» разработана для студентов 2 курса, направление подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», реализуется в 4 семестре.

Дисциплина «Основы теории и методологии дизайна» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ОД.6).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа. Лекции 36 часов, самостоятельная работа 81 часа, контроль 27 часов.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: социокультурное развитие понятия «дизайн», его становление среди других видов современной проектно-художественной деятельности; формирование современного представления о теории дизайна как практико-ориентированной науке. В ходе изучения курса анализируются основные тенденции исторического процесса развития дизайна, рассматривается взаимодействие теории и методологии дизайна со смежными дисциплинами. Знакомство студентов с объектом, предметом, понятийным аппаратом и методами теории дизайна позволяет сформировать представление о принципах методологического анализа и оптимизации дизайн-деятельности и выработать у студентов навыки получения, анализа и обобщения информации. Знание основных понятий дизайна, объемно-графических средств моделирования объектов дизайна дает студентам возможность более уверенно ориентироваться в сложных и многообразных явлениях проектно-художественной деятельности дизайнера-практика.

Преподавание курса связано с другими дисциплинами базовой и вариативной частей блока «Дисциплины (модули)»: «История искусства», «Проектирование в дизайне», «Арт-практики», «Основы композиции», «Цветоведение», «Компьютерные технологии в дизайне».

Особенности дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» в том, что она способствует формированию знания теоретических вопросов дизайна, сохраняющих свою значимость в любых профессиональных специализациях, а также умений и компетенций, являющихся основными для освоения профессиональных методов проектирования.

Особенностью данного учебно-методического комплекса является акцент на необходимость существенной активизации творческой самостоятельной работы бакалавров по осмыслению и анализу

предложенной литературы и авторская интерпретация наиболее важных и актуальных проблем современной теории и методологии дизайна с учётом профиля исследований, выполняемых бакалаврами. Практическая часть дополнена блоком практических ситуаций, направленных на более глубокое осмысление исследуемых проблем.

Цель изучения дисциплины «Основы теории и методологии дизайна»:

- познакомить студентов с социокультурным развитием понятия «дизайн», его становлением среди других видов современной проектно-художественной деятельности; с объектом, предметом, понятийным аппаратом и методами теории дизайна;
- сформировать у студентов современное представление о теории дизайна как практико-ориентированной науке; о принципах методологического анализа и оптимизации дизайн-деятельности;
- показать взаимодействие теории и методологии дизайна со смежными дисциплинами;
- выработать навыки получения, анализа и обобщения информации.

Задачи:

- Формирование культуры мышления, развитие способности к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения; овладение методами творческого процесса дизайнеров; выявление причинно-следственной связи принятия тех или иных дизайнерских решений; выработка на практике умения формулировать проблему, ставить проектные задачи, варьировать решения; развитие навыков аналитики: способности на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи; развитие способности работы с разноплановыми источниками; развитие способности к эффективному поиску информации и критике источников;
- формирование умения логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь; умения мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения; формирование самостоятельности в суждениях, интереса к отечественному и мировому культурному наследию;
- формирование понимания сложности отношений дизайнера с обществом и миром; творческого мышления; умения научно обосновать свои предложения;
- ознакомление с движущими силами и закономерностями исторического процесса развития дизайна, местом творческой

личности в этом процессе; постижение логики развития профессии, места и роли области деятельности выпускника в общественном развитии, определение взаимосвязи с другими социальными институтами;

- изучение предмета, категорий и принципов проектной деятельности; знакомство с основными элементарными понятиями профессиональной деятельности («проблема», «задача», «предмет», «объект», «вариант», «решение»); формирование понимания необходимости овладения профессиональными методами проектирования.

Для успешного изучения дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-14 способностью самоорганизации самообразованию	Знает	формы, технологии организации самостоятельной работы; пути достижения профессиональных результатов и способы оценки результатов;
	Умеет	системно анализировать, обобщать информацию, формулировать цели и самостоятельно находить пути их достижения; использовать в профессиональной деятельности разнообразные ресурсы;
	Владеет	навыками составления результативно-ориентированных планов выполнения различных видов профессиональных задач; способами самоконтроля, самоанализа; стремлением к самосовершенствованию, познавательную активность.
ПК-2 способность	Знает	предмет, категории и принципы проектной деятельности;

<p>обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>		<p>основные элементарные понятия профессиональной деятельности («проблема», «задача», «предмет», «объект», «вариант», «решение»)</p>
	<p>Умеет</p>	<p>выделять актуальные и перспективные направления и планировать деятельность в области принятия дизайн-решений: выявлять причинно-следственные связи принятия тех или иных дизайнерских решений; развивать навыки в сфере творческой и аналитической деятельности; мыслить, вести дискуссии, отстаивать свою точку зрения;</p>
	<p>Владеет</p>	<p>самостоятельностью в суждениях, аналитическими, исследовательскими навыками, навыками практического и творческого мышления; Навыками осмысления процессов, событий и явлений в их динамике и взаимосвязи</p>
<p>ПК-16 способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений</p>	<p>Знает</p>	<p>Основы требований к проектированию, набор подходов к выполнению дизайн-проекта, начальные методы и принципы подходов к решению дизайнерских задач</p>
	<p>Умеет</p>	<p>Проводить разработку проекта в соответствии с поставленной целью и задачами, определять логику проектного решения относительно концептуального, творческого подхода к решению дизайнерской задачи</p>
	<p>Владеет</p>	<p>Инструментами и методами анализа и определения требований к дизайн-проекту, основными методами формирования набора различных подходов к выполнению дизайн-проекта</p>

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Типографика»

Рабочая программа дисциплины «Типографика» разработана для бакалавров 3 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Типографика» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ОД.7).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 4 зачетные единицы, 144 часа. Лекции- 36 часов, в том числе с МАО 24 часа, практические занятия- 36 часов, самостоятельная работа – 72 часа. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 5 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов и заданий, последовательное выполнение которых способствует повышению типографической грамотности студентов. Изучение дисциплины позволяет научиться чувствовать набор и подчинять его необходимому эмоциональному воздействию на потребителя; познакомиться с эстетическими принципами выбора и применения шрифтов для печатной продукции, формированию структуры документа и средств навигации в нём с учетом правил типографики - как собрать хорошую композицию, работать с текстом и иллюстрациями, верстать заголовки, размещать подписи.

На курсе осуществляется исследование основных аспектов эффективности графической коммуникации посредством типографики. Курс учит относиться к рисунку знаков шрифта, абстрагируясь от значения символов; предлагает задания позволяющие выстраивать иерархию якорных объектов (иллюстрация, крупный заголовок, логотипы, знаки, цифры, текст); знакомит с правилами и особенностями профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; учит выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов.

Изучение дисциплины «Типографика» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Дизайн печатных изданий», «Проектирование», «Шрифт».

Прикладная направленность курса позволит обеспечить целенаправленную подготовку бакалавров к будущей профессиональной деятельности. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование основного навыка – использование типографики как одного из эффективных современных способов создания объектов с преобладающей функцией передачи сообщения.

Цель изучения дисциплины «Типографика» раскрыть специфические возможности и характер используемых на практике инструментов типографики. Научить студентов чувствовать текстовый набор и подчинять его необходимому воздействию на потребителя; исследовать основные аспекты эффективности графической коммуникации посредством типографики; управлять формой для понимания устройства шрифта, понимать пластику и ритм шрифта, оперировать профессиональным терминологическим аппаратом.

Задачи:

- Формирование культуры визуального мышления в области типографики,
- использование профессиональных приемов подачи информации;
- обозначить место и роль типографики во взаимосвязи с другими предметами и задачами;
- научить восприятию знаков и элементов знака шрифтовых гарнитур вне зависимости от значения символов;
- формирование самостоятельности в выборе шрифтовой группы в рамках решаемых задач;
- формирование способности к обобщению, анализу основных аспектов графической коммуникации, выстроенной посредством типографики.

Для успешного изучения дисциплины «Типографика» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка;
- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-4 способность применять	Знает	теоретические основы типографики и закономерности взаимодействия различных групп

современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании		<p>шрифтов;</p> <p>эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции;</p> <p>правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам;</p> <p>методы поиска символов;</p> <p>технику и технологию полиграфического производства.</p>
	Умеет	<p>оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик произведения печати;</p> <p>формировать структуру документа и средства навигации в нём с учетом правил типографики;</p> <p>выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов;</p> <p>анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p>
	Владеет	<p>способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа с учетом правил типографики;</p> <p>представлениями о спектре возможностей создания графических объектов в рамках изучаемых технологий;</p> <p>современной методикой конструирования макетов полиграфии;</p> <p>терминологическим аппаратом;</p> <p>навыками анализа и использования базовых основ типографики.</p>
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	<p>Основные принципы и особенности применения современных технологий (компьютерных, печатных) к задачам типографики;</p> <p>Основные принципы работы в Adobe In Design, Adobe Illustrator;</p> <p>Основные определяющие принципы анализа задачи с целью выбора технологии ее исполнения.</p>
	Умеет	<p>определять основные технологические условия и требования к проекту, влияющие на выбор технологии.</p> <p>Работать в программах Adobe In Design, Adobe Illustrator;</p>
	Владеет	<p>Основными принципами анализа современных технологий применительно к задачам типографики;</p> <p>принципами формирования требований к основным инновационным средствам с целью повышения производительности.</p> <p>Владеет программами верстки Adobe In Design, Adobe Illustrator</p>

<p>ПК-10 способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений</p>	Знает	<p>основные роли текстовых сообщений в коммуникации;</p> <p>средства анализа, организации и представления текстовой информации на различных носителях;</p> <p>основные законы функционирования визуальных сообщений;</p>
	Умеет	<p>определять образ информации, помещая ее в визуальный контекст;</p> <p>использовать текст с дополнительной, уточняющей целью;</p>
	Владеет	<p>средствами поиска нестандартного решения задач типографики;</p> <p>методами анализа и представления текстовой информации в предметно-пространственной среде;</p> <p>методами формирования целостности восприятия текста и графических образов;</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Типографика» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Лекция-визуализация».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Цифровая фотография»

Рабочая программа дисциплины «Цифровая фотография» разработана для студентов третьего курса по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Цифровая фотография» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ОД.8) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часов. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия (18 часов, в том числе с использованием МАО 9 часов), практические занятия (36 часов, в том числе с использованием МАО 18 часов), самостоятельная работа студента (90).

Цель дисциплины формирование целостного представления о роли цифровой фотографии в художественном графическом проектировании.

Задачи:

- формирование представлений о роли и месте цифровой фотографии в графическом дизайне;
- изучение истории развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества;
- передача практических навыков в получении и обработке цифровых фотографических изображений;
- развитие у студентов креативности мышления при создании фотографического образа.

Для успешного изучения дисциплины «Цифровая фотография» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- • (ОК-1): способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- • (ОК-7): владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	Историю развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества
	Умеет	Получать и обрабатывать цифровые фотографические изображения
	Владеет	Навыками работы с фотооборудованием, студийным и естественным светом
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	Требования, предъявляемые к фотографическим изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	Навыками критического анализа графических работ
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	Роль и место цифровой фотографии в графическом дизайне. Композиционные приемы в фотографии.
	Умеет	Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.
ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития	Знает	особенностей работы в условиях мультимедийной среды, методов и технологии подготовки медиапродукта в разных знаковых системах.
	Умеет	оперативно готовить материал с использованием различных знаковых систем, в различных жанрах, форматах для размещения на различных мультимедийных платформах – печатных, вещательных, онлайн-овых, мобильных
	Владеет	Навыками создания мультимедийных продуктов на региональных рынках, с учетом социального и культурного аспектов.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Цифровая фотография» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: *Творческое задание*.

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Web-дизайн»

Рабочая программа по дисциплине «Web-дизайн» разработана для бакалавров 3 курса по направлению подготовки: 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Web-дизайн» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ОД.9) .

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 4 зачетных единицы, 144 часов. Лекции –18 час., практические занятия – 36 час., самостоятельная работа – 90 час. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6-ом семестре.

Дисциплина «Web-дизайн» закладывает знания, необходимые для создания, редактирования и публикации интерактивного контента в сети интернет с использованием современных компьютерных технологий.

Материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Макетирование», «Цветоведение», «Дизайн печатных изданий» и др.

Цель:

- Ознакомление с методологическими и концептуальными теоретическими сведениями о WEB-дизайне,
- формирование умения и навыков работы с WEB-страницами и эффективного комбинирования элементов мультимедиа.

Задачи:

- ознакомить с основами WEB-дизайна, основными инструментальными средствами, используемыми для создания WEB-страниц, знакомство с возможностями создания базовых элементов WEB-страниц (текст, графические изображения, звук, анимация), с возможностями применения информационных технологий в сети Интернет.
- Сформировать способности применять современные методики разработки и сопровождения WEB-сайтов, используемых в профессиональной деятельности.

Для успешного изучения дисциплины «Web-дизайн» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные/ профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-4, способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знает	<ul style="list-style-type: none"> • Знает основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии. • Знает основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы. • Знает основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц. • Знает, как спроектировать адаптивный дизайн для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов. • Знает технологию создания интерактивного анимированного контента, адаптированного для публикации его в сети интернет, используя исключительно блокнот с поддержкой юникода (например – Sublime) и один из веб-клиентов (Chrome, Safari или FireFox). • Знает различные современные способы подключения шрифтов к веб-странице и работе с ними в сети интернет. • Знает ресурсы-агрегаторы шрифтов (например – Googlefonts или fontstorage.com) для универсального кросс-браузерного подключения к проекту. • Знает приемы оптимизации шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки. • Знает отличительные особенности форматов шрифтов (OpenType, TrueType, WOFF) в контексте использования их в веб-клиенте на разных платформах.
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> • Умеет обходиться минимумом программных средств (не зависящих от операционной системы) для создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере. • Умеет проектировать адаптивную структуру сайта или интернет-сервиса для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне

		<p>зависимости от выбранной технологии.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умеет подключать шрифты к интернет странице/сервису/приложению, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Умеет подключать ресурсы-агрегаторы (такие как Googlefonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении. • Умеет оптимизировать физический размер шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки. • Умеет выбирать подходящий формат шрифтов (например – OpenType, TrueType, WOFF), с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера.
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере, используя минимум программных средств, не зависящих от операционной системы. • Владеет навыками проектирования адаптивной структуры сайта или интернет-сервиса для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии. • Владеет навыками подключения шрифтов к интернет странице/сервису/приложению, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Владеет навыками работы с шрифтовыми агрегаторами (такие как Googlefonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности и совместимости необходимых шрифтов с различным веб-окружением. • Владеет навыками использования шрифтов различных форматов (например – OpenType, TrueType, WOFF) с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера

<p>ОПК-6, способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	Знает	<ul style="list-style-type: none"> Знает различные источники справочной информации в области создания интерактивного контента, основанного на технологиях HTML5+CSS3. Знает различные справочные источники информации, помогающие создавать безопасный кросс-браузерный контент (например – caniuse).
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> Умеет находить справочную информацию, помогающую при разработке безопасного интерактивного кросс-браузерного контента (например – caniuse). Умеет находить векторную масштабируемую графику на сервисах-агрегаторах (например – flaticon) для быстрого создания прототипов. Умеет работать с сервисами, помогающими быстро опубликовать презентацию дизайн-концепции (например – www.tilda.cc). Умеет работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – trello)
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> Владеет собственной подборкой информационных ресурсов для решения нестандартных задач в области создания интерактивного контента для сети интернет (например – toster.ru, medium.com (en)). Владеет навыками работы с сервисами, специализирующимися на организации командной работы над интернет проектами (например – trello) презентацию проекта или мобильного приложения (например – www.tilda.cc).
<p>ОПК-7, способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p>	Знает	<ul style="list-style-type: none"> Знает методы публикации проекта как через ftp-клиент, так и через специализированные сервисы для создания презентаций (например – www.tilda.cc) Знает способы работы над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – trello)
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> Умеет работать с сервисами, помогающими быстро опубликовать презентацию дизайн-концепции (например – www.tilda.cc). Умеет работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – trello)

	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками работы с интернет сервисами, позволяющими в короткий срок создать и опубликовать в сети интернет • Владеет навыками работы с сайтами-агрегаторами, собирающими и структурирующими масштабируемую редактируемую векторную графику для быстрого проектирования мобильных приложений и интернет-сервисов (например – flaticon).
ПК-4, способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	<ul style="list-style-type: none"> • Знает, как сформулировать задачи проекта и выработать направления их решения при проектировании пользовательского интерфейса интернет-сервиса или мобильного приложения. • Знает возможности и ограничения при проектировании <i>прогрессивного</i> веб-приложения. • Знает справочные информационные ресурсы (например – caniuse), где можно оценить актуальные технические особенности и ограничения целевого интернет окружения для использования анимации, видео или 3Dтрансформаций при проектировании контента для различных устройств (телефона, планшета и десктопа) • Знает возможности и ограничения при проектировании мобильных приложений для различных операционных системы устройств (например – iOS, Android). • Знает понятие <i>Useronboarding</i> в контексте проектирования интернет-сервиса для различных групп аудитории. • Знает, как составлять и использовать <i>UserStory</i> и <i>JourneyMap</i> в проектировании интернет сервиса или мобильного приложения. • Знает и включает в требования к дизайн-проекту соответствующую дизайн систему (например Googlematerialdesign, IBMdesignlanguage, Androiddesign, WindowsFluentdesignsystem) • Знает, когда использовать паттерн дизайн-проектирования интернет сервисов как <i>Mobile-First</i> и в чем его преимущество.
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> • Умеет составлять техническое задание на разработку UIинтернет проекта (сайта, сервиса, приложения). • Умеет подбирать подходящие инструменты и технологии для решения задач при проектировании пользовательских интерфейсов. • Умеет проектировать <i>прогрессивное</i> интернет приложение улучшающее пользовательский опыт. • Умеет проектировать <i>регрессивные</i> интернет

		<p>страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умеет подбирать набор инструментов, необходимых как для создания быстрых прототипов интернет-сервисов, так и для подробных – с переходами, сложной анимацией и логикой для мобильных приложений. • Умеет использовать в работе официальный UIKit (элементы пользовательского интерфейса), для соответствующей платформы (например – UIKitMaterialdesign). • Умеет проектировать <i>Useronboarding</i> в контексте интернет-сервиса для различных групп аудитории. • Умеет использовать шаблон проектирования <i>UserStoryMapping</i> при создании пользовательского интерфейса мобильного приложения или интернет-сервиса.
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками составления технического задания для интернет-проекта (сайта, сервиса, приложения), учитывая аппаратные возможности устройств (телефон, планшет, десктоп) и функциональные возможности программного окружения (iOS, Android). • Владеет навыками дизайна <i>прогрессивного</i> интернет приложения (метод постепенного улучшения), повышая удобство использования продукта. • Владеет навыками проектирования <i>регрессивной</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств. • Владеет навыками <i>Mobile-First</i> проектирования интернет-сервиса. • Владеет навыками создания как быстрых прототипов интернет-сервисов, так и подробных – с переходами, сложной анимацией и логикой для мобильных приложений. • Владеет навыками работы с официальными UIKit (набором элементов пользовательского интерфейса в единой стилистике, например – UIKitMaterialdesign). • Владеет навыками проектирования <i>Useronboarding</i> в контексте интернет-сервиса для различных групп аудитории на основе <i>UsersStory</i> и <i>JourneyMap</i>.
ПК-6, способностью конструировать предметы, товары, промышленные	Знает	<ul style="list-style-type: none"> • Знает функциональные возможности программ для прототипирования интернет-сервисов и мобильных приложений (Sketch+Craft, AdobeXD, inVision, AxurRP, Principle, ProtoPie). • Знает особенности, возможности и ограничения

<p>образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды</p>		<p>интернет среды для различного окружения (например – Webkit (Apple, Google), Gecko (Mozilla Firefox))</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знает возможности программ (например – AdobeAnimate и GoogleWebDesigner) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет. • Знает какие технологии / языки / форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой. • Знает принципы построения адаптивной верстки для экранов различных размеров. • Знает, как определить доступность необходимых технологий для выбранного целевого веб-окружения. • Знает, как оптимизировать растровую графику для ускоренной загрузки большого количества изображений используя спрайты. • Знает, как подготовить и подключить дизайн-шаблон к одной из популярных систем управления сайтом (например – WordPress) • Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).
	<p>Умеет</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Умеет создавать прототипы мобильных приложений с описанием переходов и анимаций при помощи специализированного программного обеспечения). • Умеет выбрать технологии, соответствующие определенному веб-окружению (например – для Webkit (Apple iOS, Google Chrome) или для Gecko (Mozilla Firefox)) • Умеет создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (AdobeAnimate или GoogleWebDesigner) и экспорта его в интернет. • Умеет подобрать оптимальную технологию (растровую или векторную) для анимации элементов на странице. • Умеет спроектировать структуру страницы сервиса, сайта, приложения для различных размеров экранов. • Умеет подобрать безопасные технологии, доступные для использования в разном веб-окружении. • Умеет оптимизировать растровую графику для ускоренной загрузки с помощью спрайтов.

		<ul style="list-style-type: none"> • Умеет создавать и подключать шаблоны к одной из популярных систем управления сайтом (например – WordPress). • Умеет подготовить дизайн сервиса, сайта или приложения в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А.)
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками создания как быстрых прототипов с демонстрацией логики и переходов (например, с помощью AdobeXD, ProtoPie или Principle), так и подробного прототипа с демонстрацией сложной анимации (например, с помощью inVision или AxurRP). • Владеет навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа. • Владеет навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в AdobeAnimate или GoogleWebDesigner). • Владеет навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды. • Владеет навыками проектирования пользовательского интерфейса интернет сервиса/сайта/приложения для различных размеров экранов и экспорт UI, для устройств, с разной плотностью точек. • Владеет технологией подготовки спрайтов для ускоренной загрузки пользовательского интерфейса • Владеет навыком создания шаблонов для систем управления сайтом (например – WordPress). • Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Рекламные технологии»

Дисциплина «Рекламные технологии» разработана для студентов 4 курса, 7 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Рекламные технологии» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)».

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет – 4 зачетных единицы, 144 часа. Лекции – 18 часов, практические работы – 18 часов, самостоятельная работа – 108 часов.

Дисциплина «Рекламные технологии» является важным дополнением к практическому применению основных профессиональных дисциплин, помогает объединить все получаемые студентом знания в комплекс и является важной частью подготовки студентов к дальнейшей профессиональной деятельности.

Целью освоения учебной дисциплины является «Рекламные технологии» являются:

- Формирование представления о развитии рекламы как культурно-исторического феномена;
- Ознакомление с основами рекламы для использования их в качестве инструментария для создания эффективного дизайна рекламной продукции;
- Ознакомление с технологиями и техническим обеспечением при создании рекламной продукции;
- Формирование у студентов навыков проектной деятельности дизайнера в рекламной отрасли.

Для достижения этой цели в процессе изучения курса необходимо решить ряд следующих задач:

В области дизайнерской деятельности:

- изучение возможностей, потребностей и достижений в рекламном бизнесе, анализ целевой группы, психологических аспектов рекламы, технических возможностей современности;
- организация проектной деятельности в области рекламы, создание рекламного визуального продукта, отражающего специфику предметной области;

В области научно-исследовательской деятельности:

- анализ, систематизация и обобщение результатов научных исследований в сфере рекламного дизайна путем применения комплекса

исследовательских методов при решении конкретных научно-исследовательских задач;

- использование имеющихся возможностей рекламного рынка и проектирование новых условий, в том числе информационных, для решения научно-исследовательских задач;

В области управленческой деятельности:

- исследование, проектирование, организация, и оценка реализации управленческого процесса с использованием инновационных технологий менеджмента, соответствующих общим и специфическим закономерностям развития рекламного бизнеса;

- использование имеющихся возможностей рекламной деятельности, проектирование путей ее обогащения и развития для обеспечения качества управления;

В области проектной деятельности:

- проектирование конкурентоспособного рекламного продукта;
- проектирование и моделирование рекламной политики, постановка целей и задач рекламной деятельности;

- проектирование методов контроля и различных видов контрольно-измерительных материалов, в том числе на основе информационных технологий.

Для успешного освоения дисциплины «Рекламные технологии» обучающиеся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра, полученными при изучении дисциплин «Компьютерные технологии в дизайне», «Цветоведение», «Проектирование в дизайне»:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня (ОК-1);

- готовность интегрироваться в научное, образовательное, экономическое, политическое и культурное пространство России и АТР (ОК-2);

- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности (ОК-3);

- готовность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития (ПК-17).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные, профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-3</p> <p>способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств</p>	Знает	<p>особенности рекламных носителей и используемых материалов в данной сфере; формообразующие свойства, продиктованные готовым рекламным продуктом (особенности восприятия образов в зависимости от площади носителя и т.д.); способы адаптации материала под заданные параметры проектной ситуации.</p>
	Умеет	<p>адаптировать решение рекламного продукта на разных видах носителей без потерь содержания рекламного предложения; включать необходимые правки в макет, согласно конкретной задаче расширения и усложнения рекламных носителей.</p>
	Владеет	<p>способностью учитывать потенциал формообразующих свойств материалов для раскрытия необходимого рекламного образа;</p> <p>навыками технического усложнения либо упрощения макета в зависимости от поставленной задачи воплощения проектируемого продукта;</p> <p>способностью выходить на конечный результат без потери принципиально важного контекста.</p>
	Знает	<p>специфику программ, их инструментов, определяющих решение задач рекламного продукта разного характера;</p> <p>особенности разных видов рекламных кампаний и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства рекламной композиции, технические параметры программных файлов для размещения в разных каналах рекламной коммуникации</p>
<p>ПК-7</p> <p>способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Умеет	<p>создавать и применять объекты 2D и 3D графики для рекламных задач;</p> <p>составлять спецификацию технических требований к рекламным проектам;</p> <p>учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец разных видов рекламных носителей;</p>
	Владеет	<p>навыками решения идейной и технической задачи в проектировании визуальной коммуникации рекламной кампании;</p> <p>приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в рекламной</p>

		композиции; способностью формировавния конкурентоспособных решений с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.
<p>ПК-9</p> <p>способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта</p>	Знает	<p>особенности разработки современных макетов дизайн-продукции с учетом актуальных материалов, техник печати, носителей;</p> <p>основы технической культуры работы с цветом в разных цветовых моделях для реализации задач продуктивного рекламного макетирования;</p> <p>принципы подбора программных инструментов в зависимости от формата и наполнения рекламного продукта;</p> <p>применять уместные программные пакеты, оптимизирующие работу над визуальной рекламной коммуникацией;</p> <p>использовать компьютерные технологии в дизайн-проектировании, отражая рекламную концепцию;</p> <p>ориентироваться в современных тенденциях обновления софтов, применять мировой и отечественный опыт.</p>
	Умеет	
	Владеет	<p>навыками в сфере современной технической эстетики дизайна и культурой компьютерных технологий, применяемых в формировании рекламного сообщения;</p> <p>навыками неординарных и вариативных решений рекламного сообщения с применением компьютерных программ.</p>
<p>ПК-10</p> <p>способность проектировать объекты в предметно-пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений</p>	Знает	<p>методы анализа семантики и контекста визуальной коммуникации в предметно-пространственной среде;</p> <p>закономерности применения социальных и психологических паттернов восприятия для раскрытия в графическом решении рекламного сообщения;</p>
	Умеет	<p>внедрять концептуальное теоретическое решения рекламы в поле графических образов:</p> <p>согласовывать наполнение визуальных носителей рекламной кампании с учетом баланса разнообразия и целостности;</p> <p>определять и задавать логику для построения эффективной визуальной коммуникации в контексте рекламных бизнес-проектов.</p>
	Владеет	<p>инструментами и методами применения социальных и психологических паттернов восприятия для раскрытия в графическом решении;</p> <p>способностью обоснования эффективности выбранной визуальной коммуникации для бизнес-проектов.</p>

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Инфографика»

Рабочая программа дисциплины «Инфографика» разработана для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Инфографика» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока «Дисциплины (Модули)».

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 4 зачетные единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы - 40 часов, самостоятельная работа – 50 часов, на подготовку к экзамену 54 часов. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 8 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с способами подачи информации, данных и знаний, целью которых является быстрое и чёткое донесение до потребителя сложной информации без ее потерь. Вопросы, связанные с созданием целостного представления о роли и возможностях графического дизайна в сложной системе визуального восприятия информации (инструменты; визуальные метафоры; принципы наглядности, систематизации, проблематизации, выразительности, системности); вопросы природы и различных типов информации (статистика, процессы, идеи, хронология, география, структура, иерархия, взаимосвязи и т.п.); эффективность инфографики для бизнеса (краткость, близость к сути, действенность, вовлеченность, формирование доверия потребителя, борьба за внимание потребителя) и связь с задачами, выполняемыми дизайнерами для различных секторов экономики – основные вопросы дисциплины «Инфографика».

Изучение дисциплины «Инфографика» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Дизайн общественных пространств и их элементов», «Проектирование в дизайне», «Пропедевтика» «Типографика» и других дисциплин.

Цель изучения дисциплины «Инфографика» – овладение основными приемами разработки инфографики и ключевыми особенностями применения инфографики к целям быстрого и эффективного донесения информации до потребителя без потерь.

Задачи дисциплины:

- Сформировать умение мыслить в логике типологизации информации для построения инфографики: статистика, процессы, идеи, хронология, география, структура, иерархия, взаимосвязи.

- Формирование основных навыков создания информационных комплексов и информационной среды, одинаково понимаемой отправителем и получателем;
- Формирование представления о визуализации данных и информации посредством инструментов графического дизайна;
- Дать представление о методике анализа, организации и структурирования информации;
- Формирование основных навыков отображения зависимостей различного рода внутри массивов данных;
- Сформировать умение визуализировать данные и информацию посредством метафоры и образного решения при выполнении требования простоты, лаконичности и непротиворечивости визуального решения инфографики.

Для успешного изучения дисциплины «Инфографика» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции (элементы компетенций):

- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-6 способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Знает	методики анализа, организации и структурирования информации; онлайн инструменты обработки данных (Piktochart, Инфограм, Пиксельмап) основные принципы моделирования информации (наглядность, систематизация, проблематизация, выразительность, системность); основные потребности пользователя, пребывающего в информационной среде.
	Умеет	решать задачи отображения зависимостей различного рода внутри массивов данных; определять основные требования к инфографике и пути их решения: простота, лаконичность и

		непротиворечивость визуального решения
	Владеет	методами, позволяющими справляться со сложностью и разнообразием данных; принципами создания графических систем; средствами создания визуальной формы, распознаваемой за минимальное время;
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно- пространственной среде	Знает	особенности представления и восприятия информации отправителем и получателем; принципы целостности восприятия сообщения; принципы повышения эффективности коммуникации с помощью визуальных приемов.
	Умеет	использовать основные принципы объединения изобразительных и информационных свойств в визуальном сообщении; перерабатывать информацию в требуемый формат с целью достижения удовлетворенности зрителей в процессе информационного общения; учитывать специфику издания; удерживать целостное видение и анализировать путь прохождения информации.
	Владеет	инструментами формирования значения данных при помещении их в визуальный контекст, методами исследования пользовательского опыта, мотивации и причин пользовательских реакций с целью создания эффективной инфографики; методиками удержания интереса аудитории средствами визуализации.
ПК-10 способность проектировать объекты в предметно- пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений	Знает	основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу над инфографикой (Shutterstock, Gettyimage, Freeimages); ресурсы для публикаций инфографики (Information is Beautiful Awards); принципы типологизации информации для построения инфографики;
	Умеет	удерживать баланс между простотой и оформлением, между смыслом и внешним видом; выделять важные направления и зависимости; выделять главное и второстепенное в микро- и макроуровнях; формировать образное решение графических символов, позволяющее мгновенно считать информацию, распознать связи в процессах, понять их внутренние и внешние причины и зависимости.
	Владеет	методами визуализации, уменьшающими затраты времени пользователя на понимание информации; способностью отразить структуру исходной информации, динамику изменения показателей,

		трендов, экстремумов ясно, эффективно, точно; принципами эффективности передачи информации без потерь.
--	--	--

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту»

Дисциплина «Элективные курсы по физической культуре и спорту» предназначена для бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Трудоемкость дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» составляет 328 академических часа.

Дисциплина «Элективные курсы по физической культуре и спорту» относится к дисциплинам по выбору вариативной части учебного плана. Курс является продолжением дисциплины «Физическая культура и спорт» и связан с дисциплиной «Основы проектной деятельности», поскольку нацелен на формирование навыков командной работы, а также с курсом «Безопасность жизнедеятельности», поскольку физическая активность рассматривается, как неотъемлемая компонента качества жизни. Учебным планом предусмотрено 328 часов практических занятий.

Цель изучаемой дисциплины - формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

Задачи изучаемой дисциплины:

- формирование физической культуры личности будущего профессионала, востребованного на современном рынке труда;
- развитие физических качеств и способностей, совершенствование функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья;
- обогащение индивидуального опыта занятий специально-прикладными физическими упражнениями и базовыми видами спорта;
- овладение системой профессионально и жизненно значимых практических умений и навыков;
- освоение системы знаний о занятиях физической культурой, их роли в формировании здорового образа жизни;
- овладение навыками творческого сотрудничества в коллективных формах занятий физическими упражнениями.

Для успешного изучения дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции):

- умение использовать разнообразные средства двигательной активности в индивидуальных занятиях физической культурой, ориентированных на повышение работоспособности, предупреждение заболеваний;
- наличие интереса и привычки к систематическим занятиям физической культурой и спортом;
- владение системой знаний о личной и общественной гигиене, знаниями о правилах регулирования физической нагрузки.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-15 способность использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Знает	<ul style="list-style-type: none"> -общие теоретические аспекты о занятиях физической культурой, их роль и значение в формировании здорового образа жизни; - принципы и методику организации, судейства физкультурно-оздоровительных и спортивно-массовых мероприятий
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно выстраивать индивидуальную траекторию физкультурно-спортивных достижений; -использовать разнообразные средства и методы физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, повышения работоспособности; -использовать способы самоконтроля своего физического состояния; - работать в команде ради достижения общих и личных целей
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> -разнообразными формами и видами физкультурной деятельности для организации здорового образа жизни; -способами самоконтроля индивидуальных показателей здоровья, физической подготовленности; - двигательными действиями базовых видов спорта и активно применяет их в игровой и соревновательной деятельности; - системой профессионально и жизненно значимых практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление физического и психического здоровья

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Основы проектной графики»

Рабочая программа дисциплины «Основы проектной графики» разработана для студентов, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Основы проектной графики» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.1.1), учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 108 часа, 3 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены практические занятия (36 часов, из них с использованием МАО 12 часов), самостоятельная работа студента (72 часа).

Содержание дисциплины «Основы проектной графики» ориентировано на решение задач, в рамках которых студенты осваивают особенности рисовальных приемов, используемых в проектной работе, учатся выражать свои мысли графическими средствами, думать с карандашом в руке. Данная дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных при обучении академическим дисциплинам, развивает образное и пространственное восприятие, стимулирует ассоциативное мышление и фантазию. Разнообразие приобретаемых графических навыков расширяет в дальнейшем возможности выражения творческого замысла, формирует художественный вкус и композиционное мышление студентов.

Весь материал курса, изложенный в программе, увязан со смежными дисциплинами: «Пропедевтика», «Познавательные изображения», т.к. перечисленные дисциплины считаются пропедевтическими и служат основой для дисциплины «Проектирование в дизайне», являющейся связующим звеном большей части дисциплин.

Цель – расширить сферу эстетической компетентности студентов, формировать их пространственное и проектное мышление, приобщить их к общей графической и проектной культуре, заложить основы графической грамотности, позволяющей на высоком технико-исполнительском уровне художественно выразить графическим языком наиболее существенную проектную информацию.

Задачи:

- Овладение графическими техниками, художественными средствами и приемами;
- знакомство с материалами, исполнением задач графического построения с использованием материалов с различными свойствами;

- Умение сочетать художественную графику и шрифт в создании макета;
- умение построения предметов средствами рисунка;
- умение разработать проектную идею, основанную на концептуальном и творческом подходе;
- навыки конструктивного и художественного способов моделирования.

Для успешного изучения дисциплины «Основы проектной графики» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность работы в рисунке, графических техниках построения предметов на плоскости и в пространстве, ознакомиться с основами цветовой гармонии в графической подаче.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1 способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	знает	Основные законы композиции графических работ. Принципы линейно-конструктивного построения рисунка. Принципы выбора графических техник при выполнении задания
	умеет	вносить изменения в творческий замысел, наглядно показывать особенности конструкции нового объекта, его художественно-эстетические качества, моделировать любые проектные ситуации
	владеет	всеми видами проектной графики, основой которой является учебный рисунок, включающий в себя: набросок, эскиз, зарисовку, кратковременный и длительный рисунок; методами анализа и техниками использования графических приемов и стилей,
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми	знает	вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, формирования специфичного художественного и проектного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск со стороны потребительского рынка
	умеет	вырабатывать собственную графическую манеру, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта

композициями	владеет	<p>Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях работы материальных носителей.</p> <p>Навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата проектной деятельности дизайнера.</p>
--------------	---------	---

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы проектной графики» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Творческое задание»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Монументально-декоративное искусство»

Рабочая программа учебной дисциплины «Монументально-декоративное искусство» разработана для бакалавров четвертого курса, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиля «Графический дизайн».

Дисциплина «Монументально-декоративное искусство» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.1.2) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 108 часа, 3 зачетные единицы. Учебным планом предусмотрены практические занятия (36 часов, из них с использованием МАО 12 часов), самостоятельная работа студента (72 часа).

Особенностью курса является неразрывная связь теории с практикой, что позволяет студентам в будущем осуществлять собственные проекты в области монументально-декоративного искусства. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов:

роль монументально-декоративных средств в формировании собственной пространственной композиции в среде, типы монументально-декоративных объектов, различные техники исполнения и специфические особенности при проектировании, история монументально-декоративного искусства, приобретение практических навыков в проектировании объектов монументально-декоративного искусства

Дисциплина «Монументально-декоративное искусство» относится к обязательной части дисциплин профессионального цикла и является прямым продолжением развития знаний и навыков таких дисциплин, как «Пропедевтика», «Цветоведение», «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «История искусств».

Цель: Курс рассчитан на осмысление исторического развития монументально-декоративного искусства, изучение роли монументально-декоративных средств в формировании собственной пространственной композиции в среде, типов монументально-декоративных объектов, различные техники исполнения, специфические особенности при проектировании и дальнейшее практическое применение знаний и навыков в проектировании объектов монументально-декоративного искусства.

Задачи:

- Формирование понимания о роли монументально-декоративных средств при создании собственной пространственной композиции в среде, типов монументально-декоративных объектов, различных техник исполнения и специфических особенностей при проектировании.
- Ознакомление с историей монументально-декоративного искусства.
- Формирование практических навыков в проектировании объектов монументально-декоративного искусства.

Для успешного изучения дисциплины «Монументально-декоративное искусство» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности;
- способность проявлять инициативу и принимать ответственные решения, осознавая ответственность за результаты своей профессиональной деятельности.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1</p> <p>способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	Знает	законы изобразительной грамоты, линейно-конструктивного построения формы на плоскости, законы композиции, пропорции, конструкцию и пластику формы. особенности работы различными графическими материалами; основы проектной графики и принципы композиционного формообразования.
	Умеет	разрабатывать форму объекта в соответствии с поставленной целью и задачами изображения, правильно анализировать форму предмета применять законы формальной композиции,
	Владеет	методами построения графических изображений, методами конструктивно-пространственного анализа формы и навыками линейно-конструктивного построения и соответствующей организации изобразительного материала для реализации творческого художественного замысла.
<p>ПК-1</p> <p>способность владеть рисунком и</p>	Знает	Принципы применения рисунка, макетирования и моделирования, работы с цветом в проектировании.
	Умеет	Применять на практике навыки работы в области

приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями		рисунка, живописи, макетировании и моделировании.
	Владеет	Навыками в области рисунка, макетирования, моделирования и работы с цветом.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Монументально-декоративное искусство» применяется метод активного/интерактивного обучения: «Творческое задание»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Брэнд-дизайн»

Дисциплина «Брэнд-дизайн» разработана для студентов направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Брэнд-дизайн» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)».

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часов. Лекции 18 часов, в том числе с МАО 9 часов практические, работы 36 часов, самостоятельная работа 90 часа.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: разработка стратегии и формирование индивидуальности брэнда, позиционирование и архитектура брэнда, торговая марка. В ходе изучения курса анализируются основные инструменты исследования рынка, сценарии брэндинга, управление восприятием потребителя. В результате освоения основных принципов формирования концептуальной, графической, эмоциональной сути брэнда, студент получает возможность уверенно ориентироваться в сложных явлениях проектной деятельности дизайнера в области пересечения дизайнерских и маркетинговых задач.

Преподавание курса связано с другими дисциплинами основной образовательной программы бакалавриата: «История искусств», «История дизайна», «Пропедевтика», «Цветоведение», «Компьютерные технологии в дизайне», «Проектирование».

Особенностью данного курса является акцент на необходимости существенной активизации творческой самостоятельной работы бакалавров по осмыслению и анализу предложенной литературы с учётом профиля исследований, выполняемых в рамках данной дисциплины. Практическая часть дополнена блоком практических ситуаций, направленных на более глубокое осмысление исследуемых проблем.

Цель изучения дисциплины «Брэнд-дизайн»:

- познакомить студентов с основными принципами формирования концепции брэнда и стратегии позиционирования;
- сформировать у студентов представление о принципах формирования основных ценностей брэнда, его достоинствах и атрибутах, конкурентных преимуществах;
- познакомить с формированием сущности брэнда через «Понимание» (ценности, продукция и услуги, маркетинговая стратегия, сильные/слабые стороны и пр), «Уточнение» (атрибуты брэнда и конкурентные преимущества), «Позиционирование» (категория бизнеса, дифференциация);

- выработать навыки получения, анализа и обобщения информации о потребностях потребителя;
- Научить студентов отображать смысловую канву брэндинга через визуальную выразительность символической структуры брэнда и его элементов, существующих и работающих как целостная система.

Задачи:

- выявление принципов принятия решений при построении художественно-графической стратегии брэнда;
- выработка умения формулировать проблему по разработке основных ценностей компании, определять атрибуты брэнда;
- развитие способности к анализу восприятия брэнда целевой группой потребителей по следующим характеристикам: узнаваемость, понимание, релевантность, доверие;
- формирование умения логически верно выстраивать и анализировать результаты семантического дифференциала для измерения текущего восприятия брэнда и умения корректировать его в соответствии с идеальным образом на этапе конструирования;

Для успешного изучения дисциплины «Брэнд-дизайн» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда;
- способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности.

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	знает	<ul style="list-style-type: none"> • Основные возможности средств графического дизайна в семантическом, эмоциональном и коммуникативном полях; • основные принципы формирования графического продукта для разных задач рынка и разной целевой аудитории; • закономерности развития и вариативность свойств формы и свойств материала в композиции; • влияние компонентов и характеристик композиции на психоэмоциональное сознательное и подсознательное восприятие аудитории (с применением теории архетипов, теории

<p>ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p>умеет</p> <p>владеет</p> <p>знает</p> <p>умеет</p>	<p>психогометрии).</p> <ul style="list-style-type: none"> • <p>Осознанно определять уместность цвета, фактуры, светотеневых сочетаний, массы, материала, величины, положения объекта в пространстве композиции, исходя из задач проектирования графического облика определенного брэнда;</p> <p>подчинять графическое поле задачам маркетингового характера без потери его эстетических качеств</p> <p>необходимому воздействию на потребителя</p> <ul style="list-style-type: none"> • Методами анализа и обобщения основных аспектов визуальной коммуникации посредством применения уместных свойств формы и свойств материала; <p>приемами генерирования творческих идей и образов для отображения в визуальной коммуникации на основе теоретического платформы брэнда;</p> <p>принципами формирования графических сообщений с учетом специфики целевой аудитории</p> <p>Основные принципы формирования проектов в сфере брэнд-дизайна с учетом разных групп целевой аудитории, разного бюджета, специфики конкурентов и отстройки от них;</p> <p>алгоритмы анализа отраслевых стандартов с целью максимальной уместности решений брэнд-дизайна в условиях товарной сферы;</p> <p>атрибуты визуальной идентификации брэнда, их роль, взаимодействие и возможную вариативность на основе актуальных тенденций и трендов рынка</p> <p>Разрабатывать системы дизайн-коммуникации для брэнда, учитывая формируемое впечатление, роль символизации, цветовое решение в соответствии с поставленной целью и задачами;</p> <p>комплексно вести проект, контролируя соответствие всех составляющих коммуникационной платформы брэнда;</p> <p>учитывать базовые уровни стратегий в теории построения брэнда для выбора уместных инструментов.</p>
--	---	---

	владеет	<p>Навыками формирования визуальной уместности и выразительности атрибутов брэнда;</p> <p>навыками анализа теоретической платформы брэнда для выхода на визуальные решения;</p> <p>формирования символической структуры брэнда;</p> <p>приемами и инструментами для раскрытия графических образов осязаемых и воображаемых преимуществ брэнда</p>
<p>ПК-17</p> <p>готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития</p>	<p>знает</p> <p>умеет</p> <p>владеет</p>	<p>Основные принципы применения стратегии позиционирования, уникальности торгового предложения, метафоры, инсайты и другие теоретические компоненты для решения визуальной концепции брэнда;</p> <p>основы методики конструирования брэнда на основе анализа аналогов и прототипов;</p> <p>закономерности влияния брэн-коммуникаций в среде конкурентного рынка;</p> <p>начальные методы и принципы семантического дифференциала.</p> <p>Применять семантические комплексы как инструмент решения задач формирования и развития брэнда;</p> <p>переводить закономерности теоретической платформы брэнда в графическое поле;</p> <p>проектировать концепцию брэнда с учетом территориального охвата и специфики региона</p> <p>Теоретическими инструментами и методами формирования нового брэнда и анализа существующих аналогов;</p> <p>методами формирования эффективной художественно-графической стратегии брэнда с учетом территориального охвата и конкурентной среды</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Брэнд-дизайн» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Лекция-беседа»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Фирменный стиль»

Дисциплина «Фирменный стиль» разработана для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Фирменный стиль» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.2.2).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часов. Лекции 18 часов, в том числе с МАО 9 часов практические, работы 36 часов, самостоятельная работа 90 часа.

Содержание дисциплины охватывает обязательные для изучения темы, способствующие формированию комплексного представления о визуальных средствах коммуникации.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Проектирование в дизайне», «Пропедевтика», «Шрифт», «Бренд», «Академический рисунок», «Цветоведение» и другими.

Целями являются:

- приобретение знаний и умений по разработке и анализу элементов и носителей фирменного стиля.

Задачами являются:

- получить базовые представления о целях и задачах фирменного стиля
- изучить основные элементы фирменного стиля
- изучить требования, предъявляемые к элементам и носителям фирменного стиля
- изучить основные этапы процесса разработки фирменного стиля и его элементов
- изучить основные методы и технологии художественных и композиционных решений в области проектирования фирменного стиля
- изучить особенности использования цвета и шрифта в фирменном стиле, научиться стилизовать формы

Для успешного изучения дисциплины «Фирменный стиль» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-

конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1)

- Способность владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями (ОПК-2)

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде</p>	<p>знает</p> <p>умеет</p>	<p>Основные возможности средств графического дизайна в семантическом, эмоциональном и коммуникативном полях;</p> <p>основные принципы формирования графического продукта для разных задач рынка и разной целевой аудитории;</p> <p>закономерности развития и вариативность свойств формы и свойств материала в композиции;</p> <p>влияние компонентов и характеристик композиции на психоэмоциональное сознательное и подсознательное восприятие аудитории (с применением теории архетипов, теории психогометрии).</p> <p>Осознанно определять уместность цвета, фактуры, светотеневых сочетаний, массы, материала, величины, положения объекта в пространстве композиции, исходя из задач проектирования графического облика определенного брэнда;</p> <p>подчинять графическое поле задачам маркетингового характера без потери его эстетических качеств</p> <p>необходимому воздействию на потребителя</p>
	<p>владеет</p>	<p>Методами анализа и обобщения основных аспектов визуальной коммуникации посредством применения уместных свойств формы и свойств материала;</p> <p>приемами генерирования творческих идей и образов для отображения в визуальной коммуникации на основе теоретического платформы брэнда;</p> <p>принципами формирования графических сообщений с учетом специфики целевой аудитории</p>
<p>ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать</p>	<p>знает</p>	<p>Основные принципы формирования проектов в сфере брэнд-дизайна с учетом разных групп целевой аудитории, разного бюджета, специфики конкурентов и отстройки от них;</p> <p>алгоритмы анализа отраслевых стандартов с</p>

<p>набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p>умеет</p> <p>владеет</p>	<p>целью максимальной уместности решений бренд-дизайна в условиях товарной сферы;</p> <p>атрибуты визуальной идентификации бренда, их роль, взаимодействие и возможную вариативность на основе актуальных тенденций и трендов рынка</p> <p>Разрабатывать системы дизайн-коммуникации для бренда, учитывая формируемое впечатление, роль символизации, цветовое решение в соответствии с поставленной целью и задачами;</p> <p>комплексно вести проект, контролируя соответствие всех составляющих коммуникационной платформы бренда;</p> <p>учитывать базовые уровни стратегий в теории построения бренда для выбора уместных инструментов.</p> <p>Навыками формирования визуальной уместности и выразительности атрибутов бренда;</p> <p>навыками анализа теоретической платформы бренда для выхода на визуальные решения; формирования символической структуры бренда;</p> <p>приемами и инструментами для раскрытия графических образов осязаемых и воображаемых преимуществ бренда</p>
<p>ПК-17 готовностью использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач в том числе с учетом специфики регионального развития</p>	<p>знает</p> <p>умеет</p> <p>владеет</p>	<p>Основные принципы применения стратегии позиционирования, уникальности торгового предложения, метафоры, инсайты и другие теоретические компоненты для решения визуальной концепции бренда;</p> <p>основы методики конструирования бренда на основе анализа аналогов и прототипов;</p> <p>закономерности влияния бренд-коммуникаций в среде конкурентного рынка;</p> <p>начальные методы и принципы семантического дифференциала.</p> <p>Применять семантические комплексы как инструмент решения задач формирования и развития бренда;</p> <p>переводить закономерности теоретической платформы бренда в графическое поле;</p> <p>проектировать концепцию бренда с учетом территориального охвата и специфики региона</p> <p>Теоретическими инструментами и методами формирования нового бренда и анализа существующих аналогов;</p> <p>методами формирования эффективной художественно-графической стратегии бренда с учетом территориального охвата и конкурентной среды</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Фирменный стиль» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Лекция-беседа»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Малые полиграфические формы»

Рабочая программа дисциплины «Малые полиграфические формы» разработана для студентов 2 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн профиля «Графический дизайн»

Дисциплина «Малые полиграфические формы» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока «Дисциплины (Модули)».

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часа. Лекции 18 часов (в том числе с использованием МАО – 18 часов), лабораторные работы 18 часов, самостоятельная работа 72 часа. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 семестре.

Изучение дисциплины «Малые полиграфические формы» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Пропедевтика», «Станковая графика», «Шрифт» и др.

Дисциплина «Малые полиграфические формы» формирует практические навыки конструирования и допечатной подготовки различных объектов полиграфических изданий, умение подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации; привлекать к данным задачам различные виды изобразительного искусства и техник станковой графики и использование их при создании печатной продукции; формирует навыки и умения создания полиграфических объектов, основанные на знании издательско-полиграфического процесса, лаконизме, простоте и ясности графического изобразительного языка, основ типографики; закладывает знания и умения, необходимые для использования в процессах печати или полиграфическом воспроизведении и объектов.

Цель изучения дисциплины в необходимости создания целостного представления о деятельности специалиста в области дизайна полиграфических изданий и овладении навыками творческого подхода в решении ряда прикладных задач при разработке объектов дизайна; расширение навыков конструирования объектов для данной области, знакомство с техническими требованиями при подготовке к печати, предъявляемыми к объектам полиграфии, ориентации в системе целей и приоритетов при формировании данного вида объектов.

Задачами дисциплины являются:

- формирование представления об эволюции полиграфической отрасли;
- развитие навыков анализа конструкции и выразительных качеств объектов полиграфии;

- формирование у студентов комплексного владения различными техниками в области малой полиграфии для создания объектов визуальной среды, связанных с будущей профессиональной деятельностью;
- использование синтеза техник графики для получения результата;
- формирование способностей работы с разноформатными графическими объектами;
- формирование навыков визуального мышления в рамках создания графической среды;
- формирование навыков выбора шрифтовой группы в рамках решаемых задач;
- формирование умений по созданию навигации различных печатных изданий

Для успешного изучения дисциплины «Малые полиграфические формы» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка;
- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	эстетические принципы выбора и применения шрифтов для печатной продукции; правила и тонкости профессиональной верстки, отвечающей современным стандартам; технику и технологию полиграфического производства.
	Умеет	оформлять печатный текст посредством набора и верстки (монтажа), проектировать или моделировать облик печатного издания; формировать структуру документа и средства

		<p>навигации в нём;</p> <p>выбирать шрифты для верстки, оперируя основными характеристиками наборных шрифтов;</p> <p>анализировать эффективность использования цифровых и аналоговых технологий при выборе техники исполнения задачи.</p>
	Владеет	<p>способами синтезирования возможных решений задач и подходов при формировании структуры документа;</p> <p>представлениями о спектре возможностей создания печатных изданий в рамках изучаемых технологий;</p> <p>современными методиками конструирования макетов полиграфии;</p> <p>методиками придания формы существующему содержанию, сокращения или дополнения содержания с целью создания объекта полиграфии;</p> <p>терминологическим аппаратом;</p> <p>навыками анализа и многовариантности решения задач.</p>
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн- проекта на практике	Знает	<p>базовые и профессионально профилированные основы создания изображений в различных графических редакторах;</p> <p>основные принципы выбора технологии в зависимости от типа издания;</p>
	Умеет	<p>разрабатывать варианты конструктивных решений тексто-графических объектов в зависимости от морфологии с учетом технологии послепечатной подготовки;</p> <p>анализировать конструкции и выразительные качества объектов полиграфии;</p> <p>обосновывать выбор технологии производства на основе критериев эффективности дизайн-деятельности</p> <p>использовать средства контроля качества изготовления макета</p>
	Владеет	<p>навыками организации конструкции издания;</p> <p>навыками разработки художественных изображений посредством использования цифровых и аналоговых техник;</p> <p>средствами поиска нестандартного решения проблемной ситуации;</p> <p>знаниями о современных технологиях полиграфии с целью создания образцов продукции.</p>
ПК-9 способность проектировать объекты в предметно- пространственной среде	Знает	<p>Тенденции развития, современные виды и классификацию объектов малой полиграфии;</p> <p>историческое наследие дизайнера;</p> <p>работы известных дизайнеров современности;</p>

с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений	Умеет	<p>Анализировать восприятие информации целевой аудиторией;</p> <p>выделять особенности целевой аудитории для которой проектируется сообщение;</p> <p>выделять актуальные и перспективные направления и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна:</p> <p>планировать деятельность в области решения задач дизайна макетов;</p> <p>разрабатывать конструкцию в соответствии с задачей передачи сообщений;</p> <p>определять логику конструктивного и навигационного решения для формирования сообщения.</p>
	Владеет	<p>принципами адресного проектирования при тиражировании дизайн-продукта; аналитическими, исследовательскими навыками, основными правилами и принципами верстки объектов малой полиграфии;</p> <p>пониманием задач дизайна как задач формирования канала сообщений;</p> <p>навыками самостоятельного принятия решений в выборе стилистических направлений и возможностей производства объектов малой полиграфии;</p>

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Малые полиграфические формы» применяется метод активного/интерактивного обучения: «Лекция-беседа»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Технологии полиграфии»

Рабочая программа дисциплины «Технологии полиграфии» разработана для бакалавров 2 курса по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Технологии полиграфии» является дисциплиной выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часа. Лекции 18 часов (в том числе с использованием МАО – 18 часов), лабораторные работы 18 часов, самостоятельная работа 72 часа. Дисциплина реализуется на 2 курсе в 4 семестре.

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: технологию допечатных процессов, включающих компьютерную обработку текстовой и изобразительной информации, набор, верстку, подготовку оригинал-макетов, формные процессы; технологии процессов печатания традиционными и новейшими способами на современном оборудовании, в том числе способами флексографской, трафаретной и тампопечати на самых разнообразных материалах.

Дисциплина «Технологии полиграфии» логически и содержательно связана с такими курсами, как «Информационные технологии в дизайне», «Типографика», «Цветоведение», и «Колористика».

Цель– сформировать у студентов общее взаимосвязанное представление о современных технологических процессах в издательской деятельности, характеристиках и конструкциях полиграфической продукции, их особенностях. Дать представление о стадиях воплощения дизайнерского проекта в готовое полиграфическое издание на полиграфическом оборудовании, познакомить с основными издательско-полиграфическими терминами и сведениями о редакционно-издательских процессах, истории полиграфии, основных направлениях развития полиграфии. Знание этой дисциплины способствует более эффективной практической работе выпускников.

Задачи:

- получение представлений о роли и месте технологий полиграфии в графическом дизайне;
- изучение истории развития технологий печати, как одного из направлений художественной культуры человечества;

- приобретение самостоятельных навыков создания мастер-макетов для различных видов печатных процессов;
- формирование навыков выбора и обоснования технологий печати;
- формирование навыков подготовки оригинал-макетов;
- использование приемов работы с цветом и отделочными технологиями;

Для успешного изучения дисциплины «Технологии полиграфии» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные/ профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	теоретические основы технологических аспектов печати и закономерности взаимодействия различных процессов и инструментов и материалов полиграфии; основные виды шрифтов и гарнитур, основные понятия типографики; профессиональные приемы подачи информации.
	Умеет	систематизировать информацию; осуществлять эффективный поиск информации и критику источников; на основе анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию, осмысливать процессы, события и явления в их динамике и взаимосвязи;
	Владеет	аналитическим мышлением; способностью к анализу и обобщению основных процессов печати шрифтовых элементов посредством различного печатного оборудования; специальными компьютерными программами и технологиями подготовки аналоговых и цифровых макетов к печати; основами проектирования печатных изделий;
ПК-9 способность проектировать объекты в предметно-	Знает	Тенденции развития, современные виды и классификацию объектов малой полиграфии; историческое наследие дизайна;

пространственной среде с преобладающей функцией передачи визуальных сообщений		работы известных дизайнеров современности;
	Умеет	Анализировать восприятие информации целевой аудиторией; выделять особенности целевой аудитории для которой проектируется сообщение; выделять актуальные и перспективные направления и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна: планировать деятельность в области решения задач дизайна макетов; разрабатывать конструкцию в соответствии с задачей передачи сообщений; определять логику конструктивного и навигационного решения для формирования сообщения.
	Владеет	принципами адресного проектирования при тиражировании дизайн-продукта; аналитическими, исследовательскими навыками, основными правилами и принципами верстки объектов малой полиграфии; пониманием задач дизайна как задач формирования канала сообщений; навыками самостоятельного принятия решений в выборе стилистических направлений и возможностей производства объектов малой полиграфии;
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	Общие характеристики современных печатных процессов, аспекты применения современных технологий в пре-пресс процессах проектирования печатных изделий
	Умеет	подготавливать оригинал-макеты основных типов изданий к печати, обосновывать выбор методов использования современных технологий для решения конкретных практических задач
	Владеет	приемами работы с цветом и отделочными технологиями; навыками адаптации современных технологических решений к актуальным практическим задачам

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Технологии полиграфии» применяется метод активного/ интерактивного обучения: «Лекция-беседа»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Моушн-дизайн»

Дисциплина «Моушн-дизайн» разработана для студентов направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Моушн-дизайн» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.4.1).

Трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 академических часа, является обязательной для изучения. Лабораторная работа – 54 часа, из них с использованием МАО – 36 часов, самостоятельная работа студента – 90 часов. Дисциплина относится к вариативной части блока «Дисциплины (модули)» и изучается по выбору. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7 семестре.

Изучение дисциплины ориентировано на комплексное освоение теоретических знаний и практических навыков создания анимированной графики широкого спектра предназначения. Дисциплина раскрывает следующие основные вопросы: история развития моушн-дизайна, его виды, этапы реализации проектов, методы создания и редактирования видео, обработка видеоматериала, разработка композиции, анимации и создание различных эффектов, методы формирования идей соответственно требованиям современного рынка моушн-дизайна, особенности психологического восприятия динамического визуального контента.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Компьютерная анимация», «Основы проектной графики», «Типографика», «Визуальные коммуникации».

Цель: выявление актуальности, роли и возможностей моушн-дизайна как канала трансляции в контексте современности, овладение инструментарием, технологиями и языком анимационного дизайна.

Задачи:

- выявление и анализ целевой аудитории, подбор соответствующих средств, приемов и инструментов видео коммуникации;
- проектирование актуального и конкурентоспособного продукта в сфере анимационной графики;
- исследование и освоение инновационных направлений в сфере моушн-дизайна;
- емкое раскрытие ключевых идей проекта средствами дизайна, анимации и типографики

- навыки командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов: фотографов, режиссеров, программистов

Для успешного изучения дисциплины «Моушн-дизайн» обучающихся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра:

ОК-10: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

ОПК-7: способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные/профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Знает	особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей моушн-проекта; принципы выбора техники и манеры изображения природы с учетом дальнейшего развития данного образа в анимации; принципы построения формы, пластичного взаимодействия деталей, ресурсного потенциала объекта для внедрения в анимационный дизайн
	Умеет	применять уместные приемы стилизации и обобщения формы для частных задач проекта; достигать единства графического языка в процессе подготовки продукта моушн-дизайна; ориентироваться в актуальных тенденциях в сфере рисунка; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры рисунка в проектах
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного	Владеет	графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу; навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта моушн-дизайна; навыками связывать графическое содержание и сюжетосложение в моушн -дизайне;
	Знает	теоретические основы современного искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.

<p>замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p> <p>ПК-5</p> <p>способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи, подбор цветовых моделей как составляющих проекта анимационной графики; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок с учетом последующей кинематики
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам моушн-дизайна
	Знает	основные виды проектов моушн-дизайна, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; правила и инструменты анимации
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекте на принципиальные этапы для оптимизации процесса; структурировать проект в программах для создания анимации; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи
	Владеет	навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком, 2D трекингом, кеингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации
<p>ПК-7</p> <p>способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана; особенности разных видов проектов в моушн-дизайне и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта
	Умеет	создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам; средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия продукта моушн-дизайна; учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики;
	Владеет	навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта моушн-дизайна; приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре; способностью выходить на конкурентоспособный

		результат с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.
--	--	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Моушн-дизайн» применяются следующие МАО: «Кейс-задача»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Компьютерная анимация»

Дисциплина «Компьютерная анимация» разработана для студентов 4 курса, 7 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Компьютерная анимация» относится к вариативной части блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.4.2).

Трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 академических часа, является обязательной для изучения. Лабораторная работа – 54 часа, из них с использованием МАО – 36 часов, самостоятельная работа студента – 90 часов. Дисциплина относится к вариативной части блока «Дисциплины (модули)» и изучается по выбору. Дисциплина реализуется на 4 курсе в 7 семестре.

Изучение дисциплины ориентировано на комплексное освоение теоретических знаний и практических навыков создания анимированной графики широкого спектра предназначения. Дисциплина раскрывает следующие основные вопросы: история развития компьютерной анимации, его виды, этапы реализации проектов, методы создания и редактирования видео, обработка видеоматериала, разработка композиции, анимации и создание различных эффектов, методы формирования идей соответственно требованиям современного рынка компьютерной анимации, особенности психологического восприятия динамического визуального контента.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Моушн-дизайн», «Основы проектной графики», «Типографика», «Визуальные коммуникации».

Цель: выявление актуальности, роли и возможностей компьютерной анимации как канала трансляции в контексте современности, овладение инструментарием, технологиями и языком анимационного дизайна.

Задачи:

- выявление и анализ целевой аудитории, подбор соответствующих средств, приемов и инструментов видеокommunikации;
- проектирование актуального и конкурентоспособного продукта в сфере анимационной графики;
- исследование и освоение инновационных направлений в сфере компьютерной анимации;
- емкое раскрытие ключевых идей проекта средствами дизайна, анимации и типографики

- навыки командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов: фотографов, режиссеров, программистов

Для успешного изучения дисциплины «Компьютерная анимация» обучающихся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра:

ОК-10: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

ОПК-7: способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные/профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	Знает	особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей компьютерной анимации; принципы выбора техники и манеры изображения природы с учетом дальнейшего развития данного образа в анимации; принципы построения формы, пластичного взаимодействия деталей, ресурсного потенциала объекта для внедрения в анимационный дизайн
	Умеет	применять уместные приемы стилизации и обобщения формы для частных задач проекта; достигать единства графического языка в процессе подготовки продукта компьютерной анимации; ориентироваться в актуальных тенденциях в сфере рисунка; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры рисунка в проектах.
	Владеет	графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу; навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта компьютерной анимации; навыками связывать графическое содержание и сюжетосложение в анимации.
<p>ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного</p>	Знает	теоретические основы современного искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.

<p>замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями</p>	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи, подбор цветовых моделей как составляющих проекта анимационной графики; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок с учетом последующей кинематики.
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам компьютерной анимации.
	Знает	основные виды проектов компьютерной анимации, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; правила и инструменты анимации.
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекте на принципиальные этапы для оптимизации процесса; структурировать проект в программах для создания анимации; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи.
	Владеет	навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком, 2D трекингом, кеингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации.
	Знает	специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана; особенности разных видов проектов в компьютерной анимации и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта.
<p>ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Умеет	создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам; средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия продукта компьютерной анимации; учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики;
	Владеет	навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта компьютерной анимации; приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре;

		способностью выходить на конкурентоспособный результат с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.
--	--	---

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Компьютерная анимация» применяются следующие МАО: «Кейс-задача»

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Игровая графика»

Курс дисциплины «Игровая графика» рассчитан на бакалавров 4-го курса обучения, направление подготовки – 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Игровая графика» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ДВ.5.1).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часов. Лабораторные работы - 72, самостоятельная работа – 72 часа.

Изучение дисциплины ориентировано на комплексное освоение теоретических знаний и практических навыков создания игровой графики, создание низко-полигональной модели, создание анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами.

Дисциплина раскрывает вопросы истории развития индустрии, истории игр; дает обзор технологий и игровых платформ; знакомит с понятиями Игровые жанры, геймдизайн, геймплей. Основной задачей курса является также введение в игровой 2d-контент, знакомство с игровым движком Unreal Engine 4, Unity, дизайном уровней.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Компьютерная анимация», «Основы проектной графики», «Типографика», «Визуальные коммуникации».

Цель: выявление актуальности, роли и возможностей игровой графики как набора знаний, умений и навыков, которые нужны любому художнику в игровой индустрии.

Задачи:

- проектирование трёхмерных моделей с текстурами или без, игровой карты, собранной в движке;
- введение в игровой 2d и 3d-контент,
- знакомство с игровым движком Unreal Engine 4, Unity,
- знакомство с дизайном уровней.
- формирование навыков командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов области компьютерной графики, разработки игр и мультимедиа.

Для успешного изучения дисциплины «Игровая графика» обучающихся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра:

способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные/профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает	основы создания графических композиций, принципы создания художественной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.
	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи при проектировании трёхмерных моделей, осуществлять подбор цветовых моделей как составляющих проекта игровой графики в дизайне уровней; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок для разработки игр и мультимедиа
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов для игровой графики; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам игровой графики
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	Игровые жанры, геймдизайн, геймплей их составляющие и компоненты; мировые образцы в сфере игровой графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; инструменты для создания игровой графики
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекта на этапы для оптимизации процесса; обрабатывать решение в программах для создания игровой графики; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи
	Владеет	Навыками создания низко-полигональной модели, создания анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами

<p>ПК-7</p> <p>способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн- проекта на практике</p>	<p>Знает</p>	<p>специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач разработки игровой графики;</p> <p>особенности игр и графики и программных требований к их разработке;</p> <p>технические параметры графики с учетом требований проекта</p>
	<p>Умеет</p>	<p>создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия персонажа и среды уровней;</p>
	<p>Владеет</p>	<p>навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта игровой графики;</p> <p>способностью создавать конкурентоспособный продукт с учетом актуальных тенденций и современных технологий.</p>

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Программное обеспечение для производства игровой графики»

Курс дисциплины «Программное обеспечение для производства игровой графики» рассчитан на бакалавров 4-го курса обучения, направление подготовки – 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Программное обеспечение для производства игровой графики» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (Модули)» (Б1.В.ДВ.5.2).

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часов. Лабораторные работы - 72, самостоятельная работа – 72 часа.

Изучение дисциплины ориентировано на комплексное освоение теоретических знаний и практических навыков работы с программным обеспечением для производства игровой графики, изучение основных принципов работы и особенностей основных графических редакторов, применяемых при работе в различных игровых жанрах для создания различных типов моделей и персонажей; их функции.

Дисциплина раскрывает вопросы применения графических редакторов при разработке игровых платформ, построении игровых интерфейсов. Основной задачей курса является также введение в игровой 2d-контент, знакомство с игровым движком Unreal Engine 4, Unity.

Весь материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами: «Компьютерная анимация», «Основы проектной графики», «Типографика», «Визуальные коммуникации».

Цель: выявление актуальности, роли и возможностей программного обеспечения для производства игровой графики как набора знаний, умений и навыков, применяемых в игровой индустрии.

Задачи:

- Особенности и применение программного обеспечения при проектировании трёхмерных моделей с текстурами или без, игровой карты, собранной в движке;
- Программное обеспечение при разработке 2d и 3d-контента,
- знакомство с игровым движком Unreal Engine 4, Unity,
- знакомство с применением редакторов при дизайне уровней.

- формирование навыков командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов области компьютерной графики, разработки игр и мультимедиа.

Для успешного изучения дисциплины «Программное обеспечение для производства игровой графики» обучающихся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра:

способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ПК-1 способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знает	основы создания графических композиций, принципы создания художественной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.
	Умеет	обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи при проектировании трёхмерных моделей, осуществлять подбор цветовых моделей как составляющих проекта игровой графики в дизайне уровней; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок для разработки игр и мультимедиа
	Владеет	основами техники передачи физических взаимодействий объектов для игровой графики; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам игровой графики
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	Игровые жанры, геймдизайн, геймплей их составляющие и компоненты; мировые образцы в сфере игровой графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; инструменты для создания игровой графики
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекта на этапы для оптимизации процесса;

		<p>обрабатывать решение в программах для создания игровой графики;</p> <p>синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи</p>
	Владеет	<p>Навыками создания низко-полигональной модели, создания анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами</p>
<p>ПК-7</p> <p>способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	Знает	<p>специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач разработки игровой графики;</p> <p>особенности игр и графики и программных требований к их разработке;</p> <p>технические параметры графики с учетом требований проекта</p>
	Умеет	<p>создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия персонажа и среды уровней;</p>
	Владеет	<p>навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта игровой графики;</p> <p>способностью создавать конкурентоспособный продукт с учетом актуальных тенденций и современных технологий.</p>

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Медиа дизайн»

Рабочая программа по дисциплине «Медиа дизайн» для студентов, обучающихся по направлению подготовки: 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки «Графический дизайн».

Дисциплина «Медиа дизайн» относится к вариативной части дисциплин по выбору студентов.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачетных единиц, 432 часа. Учебным планом предусмотрены практические занятия (220 часов, в том числе с использованием МАО 82 часа), самостоятельная работа студента (131 час), в том числе контроль (81 час).

Дисциплина «Медиа дизайн» закладывает знания, необходимые для создания, редактирования и публикации интерактивного контента с использованием пространства различных социальных сетей, мобильных приложений, а так же компьютерных игр.

Материал курса, изложенный в программе, связан со смежными дисциплинами учебного плана: «Цветоведение», «Дизайн печатных изданий».

Цель курса:

- Сформировать понимание устройства современной медиа-среды. Дать методологические и концептуальные теоретические сведения о медиа-коммуникациях.
- Сформировать навыки подготовки информации для самых разных платформ, от традиционных СМИ (газеты, телевидение) до современных виртуальных медиа (соц. сетей, блогов, VR-технологий и так далее).

Задачи:

- Сформировать универсальные навыки работы с современной, быстро развивающейся медиа средой, сочетая технологические умения и креатив.
- Сформировать навыки проектирования и оформления брендированного контента, как основного современного носителя рекламного сообщения.

Для успешного изучения дисциплины «Медиа дизайн» у обучающихся должны быть сформированы основные предварительные компетенции:

- Знание основ компьютерной грамотности (работа с операционной системой Windowsили MacOS).

- Знание основ типографики.
- Знание основ колористики.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные/ профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ПК-2, способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи,</p> <p>ОК-17, способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу</p>	Знает	<ul style="list-style-type: none"> • Знает основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии. • Знает основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы. • Знает основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц. • Знает, как спроектировать адаптивный дизайн для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов. • Знает технологию создания интерактивного анимированного контента, адаптированного для публикации его в сети интернет, используя исключительно блокнот с поддержкой юникода (например – Sublime) и один из веб-клиентов (Chrome, Safari или FireFox). • Знает различные современные способы подключения шрифтов к веб-странице и работе с ними в сети интернет. • Знает ресурсы-агрегаторы шрифтов (например – Googlefonts или fontstorage.com) для универсального кросс-браузерного подключения к проекту. • Знает приемы оптимизации шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки. • Знает отличительные особенности форматов шрифтов (OpenType, TrueType, WOFF) в контексте использования их в веб-клиенте на разных платформах.
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> • Умеет обходиться минимумом программных средств (не зависящих от операционной системы) для создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере.

		<ul style="list-style-type: none"> • Умеет проектировать адаптивную структуру сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии. • Умеет подключать шрифты к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Умеет подключать ресурсы-агрегаторы (такие как Googlefonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении. • Умеет оптимизировать физический размер шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки. • Умеет выбирать подходящий формат шрифтов (например – OpenType, TrueType, WOFF), с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера.
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере, используя минимум программных средств, не зависящих от операционной системы. • Владеет навыками проектирования адаптивной структуры сайта для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии. • Владеет навыками подключения шрифтов к интернет странице, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. • Владеет навыками работы с шрифтовыми агрегаторами (такие как Googlefonts или fontstorage.com) для обеспечения доступности и совместимости необходимых шрифтов с различным веб-окружением. • Владеет навыками использования шрифтов различных форматов (например – OpenType, TrueType, WOFF) с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера

<p>ПК-4, способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно- пространственной среде</p>	<p>Знает</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Знает различные источники справочной информации в области создания интерактивного контента, основанного на технологиях HTML5+CSS3. • Знает методы публикации проекта как через ftp-клиент, так и через специализированные сервисы для создания презентаций (например – www.tilda.cc) • Знает возможности различных сервисов для работы с интерактивной инфографикой (например infogr.am) • Знает способы работы над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – trello)
<p>ПК-16, способность применять методы научных исследований при создании дизайн- проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений</p>	<p>Умеет</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Умеет находить векторную масштабируемую графику на сервисах-агрегаторах (например – flaticon) для быстрого создания прототипов. • Умеет работать с сервисами, помогающими быстро опубликовать презентацию дизайн-концепции (например – www.tilda.cc). • Умеет работать с различными сервисами по созданию интерактивной инфографики (например infogr.am) • Умеет работать в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – trello)
	<p>Владеет</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Владеет собственной подборкой информационных ресурсов для решения нестандартных задач в области создания интерактивного контента для сети интернет (например – toster.ru, medium.com (en)). • Владеет навыками работы с сайтами-агрегаторами, собирающими и структурирующими масштабируемую редактируемую векторную графику для быстрого проектирования мобильных приложений и интернет-сервисов (например – flaticon). • Владеет навыками работы с интернет сервисами, позволяющими в короткий срок создать и опубликовать в сети интернет презентацию проекта или мобильного приложения (например – www.tilda.cc). • Владеет навыками создания интерактивной инфографики в том числе с помощью интернет сервисов (например infogr.am) • Владеет навыками работы с сервисами, специализирующимися на организации командной работы над интернет проектами (например – trello)
<p>ПК-5,</p>	<p>Знает</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Знает возможности и ограничения при

<p>способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p> <p>ОК-14, способностью к самоорганизации и самообразованию</p>		<p>проектировании <i>адаптивного мультимедийного</i> контента.</p> <ul style="list-style-type: none"> Знает принципы построения <i>регрессивного интернет</i> контента, в зависимости от аппаратных ограничений среды для различных операционных системы устройств (например – iOS, Android).
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> Умеет составлять техническое задание на разработку <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. Умеет проектировать <i>регрессивные</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств (например – iOS, Android).
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> Владеет навыками составления технического задания для <i>адаптивного мультимедийного</i> контента. Владеет навыками проектирования <i>регрессивной</i> интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения целевых устройств (например – iOS, Android).
<p>ПК-7, способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p> <p>ПК-8, способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале</p>	Знает	<ul style="list-style-type: none"> Знает основные возможности программ для создания VR-контента (создание виртуальных туров. Например – Unity3D или Unreal Engine). Знает функциональные возможности различных программ для создания 360-градусных фотографий (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor) и 360-градусного видео. Знает возможности программ (например – AdobeAnimate и GoogleWebDesigner) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет. Знает какие технологии / языки / форматы файлов, которые используются в сети интернет для описания интерактивной анимации, в том числе векторной и растровой. Знает принципы построения адаптивной верстки для экранов различных размеров. Знает функциональные возможности сервисов для создания лонгридов (мультимедийных историй, например с помощью например tilda.cc). Знает, как привести контент в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012(Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).
	Умеет	<ul style="list-style-type: none"> Умеет составлять техническое задание для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например –

		<p>Unity3D или UnrealEngine).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умеет создавать 360-градусные фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например:видео для погружения в атмосферу мероприятия;видео от первого лица для погружения в мир другого человека.) • Умеет создавать интерактивный анимированный контент в одной из программ (AdobeAnimateилиGoogleWebDesigner) и экспорта его в интернет. • Умеет подобрать оптимальную технологию (растровую или векторную) для анимации элементов на странице. • Умеет спроектировать структуру страницы сайта, приложения для различных размеров экранов. • Умеет создавать мультимедийный Лонгрид в одном из сервисов для (например tilda.cc) • Умеет подготовить дизайн контента в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А.)
	Владеет	<ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками составления технического задания для создания VR-контента, учитывая возможности специализированных программ (Например – Unity3D или UnrealEngine). • Владеет навыками создания 360-градусных панорамных фотографии с помощью специализированных сервисов (Например PTGui Stitching, Hugin или Image Composite Editor), а так же составлять техническое задание на создание 360-градусного видео. (Например:видео для погружения в атмосферу мероприятия;видео от первого лица для погружения в мир другого человека и т.д.) • Владеет навыками написания кросс-браузерного кода CSS3 для описания анимации элементов на странице HTML5-документа. • Владеет навыками работы в одной из программ для создания интерактивной анимации и публикации ее в веб (например, в AdobeAnimateилиGoogleWebDesigner). • Владеет навыками работы как с растровой, так и с векторной графикой (SVG) в контексте интернет среды. • Владеет навыком создания Лонгридов – мультимедийных историй, рассказанных с помощью большого количества текста с

		<p>включением в него фотографий, видео и инфографики, анимации и интерактивных элементов. (Например с помощью tilda.cc)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками подготовки контента интернет страниц в соответствии с требованиями доступности по ГОСТ Р 52872-2012 (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).
--	--	--

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Медиа дизайн» применяется следующий метод активного/интерактивного обучения: «Метод кейсов».

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Фотография»

Рабочая программа дисциплины «Фотография» разработана для студентов 3,4 курса по направлению и 54.03.01 Дизайн Профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Фотография» относится к вариативной части дисциплин по выбору.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачетных единиц, 432 часа. Учебным планом предусмотрены практические занятия (220 часов, в том числе с использованием МАО 82 часа), самостоятельная работа студента (131 час), в том числе контроль (81 час).

Цель дисциплины формирование целостного представления о роли цифровой фотографии в художественном графическом проектировании.

Задачи:

- сформировать представление о роли и месте цифровой фотографии в графическом дизайне;
- познакомить студентов с историей развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества;
- передать практические навыки в получении и обработке фотографических изображений;
- развить у студентов креативность мышления при создании фотографического образа.
- научить правилам работы с цветом, композицией, технике фотосъемки в различных жанрах
- Познакомить студентов с основными сегментами рынка современной фотографии и дать профессиональные навыки, позволяющие создавать востребованный продукт
- подготовить специалистов в области фотографии, способных снимать как коммерческие, так и творческие проекты для современных медиа (крупных и независимых западных и российских журналов, рекламы одежды, модных брендов), работая с актуальным визуальным языком на стыке фотографии, современного искусства и моды.
- Дать представление о правовых аспектах фотографии
- Дать представление об основах работы с клиентом

Для успешного изучения дисциплины «Фотография» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- (ОК-1): способность к самосовершенствованию и саморазвитию в профессиональной сфере, к повышению общекультурного уровня;
- (ОК-7): владение иностранным языком в устной и письменной форме для осуществления межкультурной и иноязычной коммуникации;

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции (элементы компетенций).

Код формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-14 способностью к самоорганизации и самообразованию	Знает	нормы культуры мышления, основы логики, нормы критического подхода
	Умеет	работать самостоятельно и в коллективе, руководить людьми
	Владеет	навыками постановки цели, способностью в устной и письменной речи
ОК-17 способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Знает	Методы системного анализа, закономерности построения, функционирования и развития систем
	Умеет	Использовать методы абстрактного мышления, анализа и синтеза анализировать альтернативные варианты решения исследовательских задач и оценивать педагогическую эффективность реализации этих вариантов
	Владеет	Целостной системой навыков использования абстрактного мышления при решении проблем, возникающих при выполнении исследовательских работ, навыками отстаивания своей точки зрения
ПК-2 способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	Историю развития цифровой фотографии как одного из направлений художественной культуры человечества
	Умеет	Получать и обрабатывать цифровые фотографические изображения
	Владеет	Навыками работы с фотооборудованием, студийным и естественным светом
ПК-4 способностью формировать визуальное сообщение	Знает	как выявить принципы трансмедийности в журналистском продукте. как проанализировать созданный продукт на предмет используемых принципов и стадий создания.

через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде		как создать продукт, может сгенерировать собственные идеи для создания.
	Умеет	преобразовывать собранную и предложенную информацию в новый (журналистский) продукт. создавать продукт, где есть комбинация различных видов информации. Комбинировать различные виды информации для наиболее эффективной коммуникации.
	Владеет	Навыками передачи визуальных сообщений средствами фото и видео
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает	Требования, предъявляемые к фотографическим изображениям в индустрии дизайна
	Умеет	Ставить перед собой нестандартные задачи и находить их решения.
	Владеет	Навыками критического анализа графических работ
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	Роль и место цифровой фотографии в графическом дизайне. Композиционные приемы в фотографии.
	Умеет	Обоснованно представить выбранную концепцию, или визуальное решение перед клиентом
	Владеет	Профессиональной терминологией, навыками презентации своих идей.
ПК-8 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Знает	особенности работы в условиях мультимедийной среды, методы и технологии подготовки медиапродукта в разных знаковых системах.
	Умеет	оперативно готовить материал с использованием различных знаковых систем, в различных жанрах, форматах для размещения на различных мультимедийных платформах – печатных, вещательных, онлайн-овых, мобильных
	Владеет	Навыками создания мультимедийных продуктов на региональных рынках, с учетом социального и культурного аспектов.
ПК-16 способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну	Знает	как выявить принципы трансмедийности в журналистском продукте. как проанализировать созданный продукт на предмет используемых принципов и стадий создания. как создать продукт, может сгенерировать собственные идеи для создания.
	Умеет	преобразовывать собранную и предложенную

собственных концептуальных решений		информацию в новый (журналистский) продукт. создавать продукт, где есть комбинация различных видов информации. комбинировать различные виды информации для наиболее эффективной коммуникации.
	Владеет	Навыком выбора графических средств для воплощения концепции Навыком обоснования своего предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Фотография» применяются следующие методы активного/ интерактивного обучения: *Творческое задание*

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Визуальные коммуникации»

Рабочая программа учебной дисциплины «Визуальные коммуникации» разработана для бакалавров третьего, четвертого курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Визуальные коммуникации» относится к вариативной части блока «Дисциплины(модули)» и является дисциплиной выбора.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачетных единиц, 432 часа. Учебным планом предусмотрены практические занятия (220 часов, в том числе с использованием МАО 82 часа), самостоятельная работа студента (131 час), в том числе контроль (81 час).

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных со способами передачи информации и визуального кодирования с помощью знаков, изображений, образов, инфографики в различного рода изданиях, продукции, в публикациях целью которых является быстрое и чёткое донесение до потребителя основной идеи продукта. Дисциплина знакомит с основными функциями визуальной коммуникации (информационная, экспрессивная, прагматическая), служащими целям повышения продаж, увеличения узнаваемости бренда, вывода нового продукта на рынок и другим маркетинговым целям в разных сочетаниях. Также на дисциплине изучаются вопросы, связанные с созданием целостного представления о роли и возможностях графического дизайна в сложной системе визуального восприятия информации (визуальная метафора, неожиданный контекст, игра слов, параллелизм, рифма). Вопросы содержания различных типов информации и взаимовлияния элементов, основанных на шрифтовой культуре, печатных процессах, информационной архитектуре, копирайтинге (составление текстов) и их редактировании; законы восприятия визуальной коммуникации (последовательность, избирательность, реакция на движение запоминаемость, целостность восприятия, константность, соотносительность), эффективность визуальных коммуникаций для бизнеса (краткость, близость к сути, действенность, вовлеченность ЦА, формирование доверия потребителя) и связь с задачами, выполняемыми дизайнерами для различных секторов экономики – основные вопросы дисциплины «Визуальные коммуникации».

Изучение дисциплины «Визуальные коммуникации» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Дизайн общественных пространств и их элементов», «Проектирование в дизайне», «Пропедевтика» «Типографика» и других дисциплин.

Цель изучения дисциплины «Визуальные коммуникации»—овладение основными приемами разработки объектов рекламы в различных средах и на носителях и ключевыми особенностями формирования визуальной части коммуникации с целью быстрого и эффективного донесения информации до потребителя.

Задачи дисциплины:

- Сформировать понимание роли и возможностей иллюстративного ряда в печатной и цифровой рекламе;
- Формирование основных навыков усиления смысла рекламного обращения, облегчение его восприятия путем организации всех элементов визуального ряда;
- Формирование представления о специфике иллюстрирования рекламного обращения в печати относительно особенностей восприятия целевой аудиторией, целей и задач рекламы;
- Дать представление о роли структурных элементов коммуникаций (визуальных, вербальных) приемах, усиливающих смысл визуального обращения, облегчение его восприятия путем организации иллюстративного ряда;
- Сформировать навыки определения проблемных точек и анализ возможностей в уже существующих категориях объектов: создаваемый образ, психологические характеристики аудитории, которые зависят от ее социально-демографического состава; характер объекта рекламы; средства рекламирования и технологии передачи цвета; места расположения объекта относительно систем, привлекающих внимание потребителя;
- Сформировать умение визуализировать данные и информацию посредством метафоры и образного решения при выполнении требования простоты, лаконичности и непротиворечивости визуального решения;
- формирование у студентов системного видения роли и места дизайна визуальных коммуникаций в современном обществе потребления.

Для успешного изучения дисциплины «Визуальные коммуникации» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции (элементы компетенций):

- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике;
- способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении

проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные, общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОК-14 способностью к самоорганизации и самообразованию	Знает	инструменты планирования и самоконтроля профессиональной деятельности, в том числе электронные инструменты (MSProject).
	Умеет	учитывать внешние и внутренние условия достижения целей профессиональной деятельности при планировании задач; анализировать и осознанно выбирать ресурсы; определять цели деятельности; использовать инструменты планирования и самоконтроля профессиональной деятельности, в том числе электронные инструменты.
	Владеет	навыками планирования, организации и контроля профессиональной деятельности; навыками выработки мотивации к выполнению задач профессиональной деятельности; инструментами планирования и самоконтроля профессиональной деятельности, в том числе электронными инструментами.
ОК-17 способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Знает	Методы визуального анализа; Формы познавательной деятельности -анализ, синтез, обобщение, сравнение, и их особенности, применительно к профессиональным задачам.
	Умеет	Критически оценивать достоинства и недостатки, анализировать социально и профессионально значимые проблемы; видеть суть критических суждений относительно представляемой работы и предложить возможное направление ее совершенствования в соответствии с поступившими рекомендациями и замечаниями.
	Владеет	навыками постановки цели визуального исследования; способностью логически оформить результаты мышления; навыками визуализации абстрактных представлений и идей; навыками самостоятельного мышления, отстаивания своей точки зрения.

ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает	методики анализа, организации и структурирования информации; основные законы восприятия визуальной информации пользователем;
	Умеет	видеть суть вопроса, поступившего в ходе обсуждения, и грамотно, логично, аргументировано ответить на него; определять основные требования к визуальной организации информации и рекламы на различных носителях и пути их выполнения.
	Владеет	навыками коммуникации в профессиональной среде; навыками решения конкретных задач проекта заявленного качества за установленное время.
ПК-4 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя в предметно-пространственной среде	Знает	Факторы, влияющие на эффективность воздействия рекламного сообщения; формы влияния цветового восприятия на потребительский выбор; принципы целостности восприятия сообщения.
	Умеет	работать с непрявленными и неосознанными проблемами, а также с непараметризуемыми данными, где требуется интуитивное «схватывание», а не логическое построение; адаптировать информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; формировать у потребителя правильную эмоциональную реакцию с учетом психологии цвета; удерживать целостное видение и при разработке визуального контента. вызывать психологическую реакцию, подчеркивая качество, настроение, чувство; усиливать ощущения.
	Владеет	принципами создания графических систем в зависимости от носителя; наполнение обобщенной схемы носителя частным смыслом; методиками управления сознанием потребителей, вызывая положительные либо негативные реакции средствами дизайна.
ПК-5 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к	Знает	этапы и принципы проектирования средств визуальных коммуникаций, принципы типологизации информации при определении требований к дизайн-проекту.
	Умеет	определять совокупность необходимых элементов, отражающих оригинальные потребительские характеристики данного продукта,

выполнению дизайн-проекта		получившие признание и пользующиеся спросом; выделять главное и второстепенное на различных уровнях визуальной коммуникации; формировать образное решение графических символов, позволяющее мгновенно считать информацию.
	Владеет	методами определения ключевых уникальных характеристик сообщения, отвечающих определенным требованиям потребителей; способностью структурирования информации.
ПК-7 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знает	специализированные компьютерные программы для подготовки продукта визуальных коммуникаций; основные ресурсы, позволяющие оптимизировать работу при создании визуальной коммуникации; ресурсы позволяющие самостоятельно анализировать аналоговое поле при решении профессиональных задач;
	Умеет	Создавать оригинальные технологически грамотные патентоспособные разработки на уровне промышленного образца; пользоваться современными информационными базами и графическими редакторами.
	Владеет	методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.
ПК-8 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Знает	процессы допечатной подготовки, печати и пост печатной обработки; виды технологий печати и пост печатной обработки;
	Умеет	создавать и редактировать изображение; создавать макет в графических редакторах;
	Владеет	навыками проектирования и компьютерной обработки растровых изображений; подготовки оригинал-макета к печати; способностью работать над деталями, не упуская из виду целого.
ПК-16 способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Знает	существенные различия между отдельными видами коммуникаций; приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем. методы предпроектного анализа, проектных исследований; методику и средства дизайн-проектирования.
	Умеет	определять основные направления исследования; фокусироваться на инсайтах ЦА с целью формирования проблематики проекта;

		свободно владеть профессиональной терминологией.
	Владеет	методами интервьюирования пользователя; методами наблюдения в контексте потребления рекламного продукта при исследовании; методами исследования аналогов; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Визуальные коммуникации» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения: *Творческое задание*

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Маркетинг в дизайне»

Рабочая программа дисциплины «Маркетинг в дизайне» разработана для бакалавров 4 курса, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Маркетинг в дизайне» входит в базовую часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ДВ.7.1) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 20 часов, самостоятельная работа – 124 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе.

Данный курс содержательно и методически связан дисциплинами «Проектирование в дизайне», «Брэнд-дизайн», «Фирменный стиль», «Дизайн-технологии», «Медиа-дизайн».

Содержание дисциплины основано на всестороннем рассмотрении современной маркетинговой культуры, которая порождает новые формы социально–культурной коммуникации и манипулирования общественным сознанием. В нём рассматриваются проектные технологии, обеспечивающие эффективность рекламных кампаний, PR-коммуникаций, раскрывается универсальный алгоритм создания оптимальных моделей решения нестандартных задач. Дисциплина направлена на формирование профессиональных знаний, умений, навыков в области проектного маркетинга в дизайне.

Цель освоения учебной дисциплины: на основе изучения современных западных и отечественных концепций маркетинговых коммуникаций, в которых раскрываются теоретические основания и принципы проектирования, сформировать у студентов навыки самостоятельной проектной деятельности в области дизайна, а так же расширить информационную и базу знаний специалистов в области маркетинговых коммуникаций и их реализации в профессиональной деятельности.

Задачи: овладение теоретическими основами маркетинговых коммуникаций;

- формирование представления о становлении данной сферы, существующих в ней направлений, парадигм, методов и средств;
- изучение содержания и форм основных видов маркетинговой коммуникации;

- обучение языку медиа и методам интерпретаций медийных текстов;
- формирование представления о рекламной деятельности и деятельности в сфере связей с общественностью;
- развитие представления об эффектах маркетинговых коммуникации и их практическое исследование.
- формирования знаний в области графического дизайна и гармоничного визуального образа продукта или услуги.
- формирования знаний в области видов дизайна в маркетинговых коммуникациях.

Для успешного изучения дисциплины «Маркетинг в дизайне» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.
- способность владеть рисунком и приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общекультурные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-6 способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Знает	основные направления использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований; источники правового регулирования; основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта; начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.
	Умеет	решать текущие задачи реализации проекта на основе информационной и библиографической культуры;

		<p>определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта.</p>
	Владеет	<p>информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта(MSProject);</p> <p>начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения;</p> <p>основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта;</p>
<p>ПК-2 способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	Знает	<p>вопросы содержания художественной деятельности дизайнера, формирования специфичного художественного и проектного мышления, связанного с осознанием ограничений, накладываемых на творческий поиск со стороны потребительского рынка</p>
	Умеет	<p>вырабатывать собственную графическую манеру, развивать навыки отбора приемов, наиболее ярко подчеркивающие художественные достоинства проектируемого объекта</p>
	Владеет	<p>Навыками создания новых зрительно воспринимаемых и предметно осязаемых форм на основе представления об особенностях работы материальных носителей.</p> <p>Навыками отражения свойств материалов и предметов, составляющих материально-эмоциональный компонент результата проектной деятельности дизайнера.</p>
<p>ПК-16 способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений</p>	Знает	<p>основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов;</p> <p>принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии;</p> <p>требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.</p>
	Умеет	<p>определять основные направления исследования пути пользователя;</p> <p>формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта;</p> <p>собирать информацию для диаграммы Венна, Productevolutioncanvas.</p>

	Владеет	методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании; методами исследования аналогов; принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.
--	---------	--

Аннотация к рабочей программе дисциплины «Брэнд-менеджмент в дизайне»

Дисциплина «Брэнд-менеджмент в дизайне» разработана для студентов 4 курса, 8 семестр, направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Брэнд-менеджмент в дизайне» относится к дисциплинам выбора вариативной части блока «Дисциплины (модули)».

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 20 часов, самостоятельная работа – 124 часа. Дисциплина реализуется на 4 курсе.

Содержание дисциплины охватывает широкий круг вопросов: понимание сущности управления; историю и современные модели менеджмента; значение брэнд-менеджмента как вида деятельности на современном рынке дизайн-услуг; понимание брэнда как объекта управления; процессов разработки, принятия и реализации управленческого решения; процессов коммуникаций в брэнд-менеджменте; процессов формирования команды профессионалов для качественного ведения проектов в сфере брэндинга, анализа рынка, разработки стратегии и организация рекламных кампаний.

Цель: формирование у студентов представления о брэнд-менеджменте, его принципах, функциях и методах, формирование навыков практической деятельности и управленческого мышления, необходимых для принятия дизайнером организационно-управленческих решений по развитию брэнда.

Задачи:

- научить студента принимать организационно-управленческие решения, строить разные уровни стратегий брэнда
- освоить инструменты и алгоритмы, необходимые для принятия организационно-управленческих решений
- освоить принципы, способы и инструменты организации работы;
- знать и владеть методиками и инструментами брэнд-менеджмента.

Для успешного изучения дисциплины «Брэнд-менеджмент в дизайне» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные компетенции:

Код	и	Этапы формирования компетенции
-----	---	--------------------------------

формулировка компетенции		
<p>ОПК-6</p> <p>способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	Знает	особенности применения современной культуры управления брендом с направленностью на конечного потребителя; информационно-коммуникационных технологии, который помогают организациям принимать решения по вопросам дизайна, как вовне, так и внутри бизнес-процесса с учетом основных требований информационной безопасности
	Умеет	применять уместные методы, приемы в решении стандартных задач профессиональной деятельности, направленной на построение структурных связей между дизайн-мышлением, дизайном, технологией, бренд-менеджментом, маркетингом и корпоративным управлением на внутреннем и внешнем уровне деятельности компании
	Владеет	навыками построения стратегий бренда на разных уровнях; умением выявления оптимальных решений и разработки индивидуальности, ценностей, ассоциаций, мифологии, идентичности, атрибутов бренда.
<p>ПК-2</p> <p>способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	Знает	теоретические основы искусства и дизайна, принципы формирования бренда, технологии прохождения жизненного цикла бренда; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.
	Умеет	обосновывать выбор использования определенных стратегий, метафор и легенд, заложенных в основу концептуального решения бренда; разрабатывать презентационные материалы по проекту с убедительной логической структурой и высокой информативностью
	Владеет	Навыками структурной организации предпроектного материала, методиками генерирования концептуальных идей, техниками эффективной презентации предпроектного предложения, основанными на творческом подходе к решению дизайнерской задачи
<p>ПК-16</p> <p>способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений</p>	Знает	основные виды, структурные элементы дизайн-проектов, заложенные методы научных исследований; мировые образцы в сфере научно обоснованного дизайн-проектирования как эталонные ориентиры для собственных решений.
	Умеет	распределять выполнение дизайн-проекта на принципиальные этапы, согласно научным методикам; анализировать тренды в сфере концептуального дизайн-проектирования; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи.

	Владеет	навыками разработки научно обоснованного дизайн-проекта, навыками выявления актуальных тенденций в сфере дизайна
--	---------	--